

TAIDEPELIN ÄÄNIMAAILMA JA MUSIIKKI  
tapaustutkimus pelin äänen ja musiikin roolista taidepeliksi  
luonnehditussa videopelissä Journey

Olga Tasanko  
Pro gradu -tutkielma  
Helsingin yliopisto  
Humanistinen tiedekunta  
Filosofian, historian, kulttuurin  
ja taiteiden tutkimuksen laitos  
Musiikkitiede  
Marraskuu 2020



Tiedekunta/Osasto – Fakultet/Sektion – Faculty <b>Humanistinen tiedekunta</b>		
Tekijä – Författare – Author <b>Olga Amanda Tasanko</b>		
Työn nimi – Arbetets titel – Title <b>Taidepelin äänimaailma ja musiikki: tapaustutkimus pelin äänen ja musiikin roolista taidepeliksi luonnehditussa videopelissä Journey</b>		
Oppiaine – Läroämne – Subject <b>Musiikkitiede</b>		
Työn laji – Arbetets art – Level <b>Pro gradu -tutkielma</b>	Aika – Datum – Month and year <b>Marraskuu 2020</b>	Sivumäärä – Sidoantal – Number of pages <b>69 + 2</b>
Tiivistelmä – Referat – Abstract <p>Tarkastelen pro gradu -tutkielmassani äänen ja musiikin roolia taidepeliksi kutsutussa videopelissä Journey (thatgamecompany 2012). Esittelen kvalitatiivisen tapaustutkimuksen muodossa minkälainen rooli musiikilla ja äänellä on taidepeliksi luonnehditussa videopelissä ja miten se vertautuu laajemmassa kontekstissa suhteessa äänen ja musiikin tiedettyihin rooleihin pelimusiikin tutkimuksen näkökulmasta. Tutkielmani tavoitteena on tuoda uutta tietoa pelin musiikillisen sisällön merkityksestä taidepeleiksi kutsutuissa videopeleissä ja havainnollistaa tapaustutkimuksen avulla musiikin ja äänen roolia tässä kokonaisuudessa. Tarkoitukseni on yhdistää taidepelien ja pelimusiikin tutkimus sekä hahmottaa analyysimenetelmää, joka soveltuu myös muiden taidepeleiksi luonnehdittujen videopelien musiikin ja äänen tarkasteluun.</p> <p>Tutkielmani teoreettinen taustaluku on kaksiosainen: johdattelen lukijan lyhyen pelitutkimuksen historiaa käsittelevän kirjallisuuskatsauksen kautta pelimusiikin tutkimuksen keskeisten aihealueiden ja käsitteiden pariin. Tutkielmani aineistolähtöisen tutkimuskysymyksen takia esittelen aineiston määrittelyn kannalta keskeiset käsitteet, kuten riippumattomuuden pelituotannossa, indie-pelin määrittelyn, taidepelin käsitteen monitulkintaisuuden ja pelimusiikin hahmottamiseen liittyvät termit, kuten musiikin dynaamisuuden, interaktiivisuuden ja adaptiivisuuden. Lisäksi esittelen lyhyesti taidepelistä käyttämäni määrittelyn, jonka puitteissa olen valinnut tutkimusaineistoni. Tutkimusaineiston jäsentämisessä sovellan menetelmää, jonka pohjalta jäsennän tutkimusaineistoni pelin sisäisten musiikillisten lähteiden eli musiikkidatan ja pelin ulkoisten musiikillisten lähteiden eli haastattelujen, arvostelujen, pelinkehittäjän verkkosivujen ja säveltäjän verkkosivujen mukaan. Käyttämäni aineisto rakentuu Journeyn analyttisestä pelaamisesta, pelin Sounds-kansion musiikkidatan tarkastelusta ja verkkoaineistosta, joka sisältää pelistudion keskeisten henkilöiden haastatteluja, peliarvosteluja sekä muita verkkosivuja, jotka sisältävät tutkimuskysymyksen kannalta olennaista tietoa joko thatgamecompany-pelistudiosta, studion peleistä tai pelien musiikin käytöstä. Verkkolähteistä seitsemän on haastatteluja, joilla on merkittävä rooli tutkimusaineiston kokonaiskuvan hahmottamisessa. Loput ovat aiheen kannalta keskeisiä verkkosivuja, kuten kotisivuja, arvosteluja ja uutisia.</p> <p>Tutkielmani tulokset ovat jaettavissa kahteen päätulokseen: 1) thatgamecompany edustaa peli-autuer -tyyppistä pelistudiota, jossa peli-auteur on studion johtaja Jenova Chen. 2) Chenin johtamaan pelinkehitysprosessiin kuuluu musiikin käyttäminen inspiraation lähteenä pelin ideointivaiheesta aina pelin viimeistelyyn asti ja pelissä itsessään. Thatgamecompany kehittää pelejä, jotka ovat saaneet tunnustusta ja luokitellaan taidepeleiksi, sillä ne toteuttavat Jenova Chenin taiteellista visiota. Musiikki toimii kiintopisteenä, jonka avulla hahmotellaan pelin yleinen tunnelma ja tätä kautta pelinkehittäjien yhtenäinen visio pelin kautta välitettävästä tunnelmasta. Musiikilla on siis merkittävä rooli studion taiteellisen vision tuottamisessa ja yhdenmukaisen vision ylläpitämisessä sekä lopullisen pelin tunnelmaa ja pelikokemusta vahvistavana tekijänä. Lisäksi tutkielmani analyysiosuuden perusteella käy ilmi, että Journeyn musiikki on muodoltaan minimalistista ja se sisältää johtoiheen, idée fixen. Pelin soundtrackin kappaleet esiintyvät pelin sisällä pienempinä äänifragmentteina osana dynaamista äänikokonaisuutta. Pelissä kuultava äänikokonaisuus muuttuu pelikertojen mukaan pelaajan toiminnan, mahdollisten muiden pelaajien läsnäolon ja musiikin ohjelmointiin liittyvien seikkojen perusteella. Journeyn äänisisältö on selkeä tapausesimerkki pelimusiikille ominaisten piirteiden esiintymisestä ja käyttämisestä toimivan pelikokonaisuuden toteuttamisessa.</p>		
Avainsanat – Nyckelord – Keywords <b>taidepelit, pelimusiikki, peli-auteur, thatgamecompany</b>		
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited <b>Keskustakampanin kirjasto</b>		
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information		

# SISÄLLYS

1. JOHDANTO	1
2. TEORIA JA METODOLOGIA	6
2.1 Tutkimuksen tausta kirjallisuuskatsauksen kautta	6
2.2 Keskeiset käsitteet ja metodologiset lähtökohdat	11
2.3 Tutkielman aineiston valinnasta	21
3. THATGAMECOMPANY JA JOURNEY (2012)	27
3.1 Thatgamecompanyn esittely	27
3.2 Journey (2012) – pelin yleispiirteet ja vastaanotto	34
3.2.1 Pelin yleinen vastaanotto	34
3.2.2 Sankarin matka – pelin juonen kuvaus	36
3.2.3 Lyhyesti pelin rakenteesta: minimalistisuus ja uudelleenpelattavuus	38
3.3 Austin Wintory ja Journeyn musiikista yleisesti	39
4. ANALYYSI JOURNEYN ÄÄNESTÄ JA MUSIIKISTA	42
4.1 Analyysimetodin esittely	42
4.2 Journeyn äänimaailma	45
4.3 Journeyn soundtrackin suhde pelin äänimaailmaan	50
5. JOHTOPÄÄTÖKSET	54
5.1 Tutkielman teoreettiset ja metodologiset johtopäätökset	56
5.2 Varsinaisen analyysin johtopäätökset	57
5.3 Yleinen pohdinta saaduista tuloksista, ratkaisematta jääneet kysymykset ja aihepiirin näkymät tulevaisuudessa	58
Lähteet	62
Liitteet	70
Liite 1: Käsiteluettelo tekstissä esiintyvistä videopeliihmisistä lyhenteistä	70
Liite 2: Lähteet, raakadataformaatti, analyysimetodit ja esimerkkejä päätelmistä	71

# 1. JOHDANTO

Pro gradu -tutkielmassani tarkastelen äänen ja musiikin roolia taidepeliksi kutsutussa videopelissä. Tutkimusaineistona on vuonna 2012 julkaistu videopeli *Journey*, jonka on kehittänyt yhdysvaltalainen pelistudio Thatgamecompany. Thatgamecompany'n nimi kirjoitetaan tyylieltynä pienellä alkukirjaimella, joten käytän tässä tutkielmassa vastaavaa tyylieltä kirjoitusasua viitatessani pelistudion nimeen tästä eteenpäin. Havainnollistan kvalitatiivisen tapaustutkimuksen avulla minkälainen rooli musiikilla ja äänellä on taidepeliksi luokitellussa videopelissä ja miten se asettuu laajemmassa kontekstissa äänen ja musiikin tiedettyihin rooleihin pelimusiikin tutkimuksen näkökulmasta. Tässä kysymyksenasettelussa taidepelit ovat teoreettinen viitekehys ja taustailmiö, joka asettaa rajauksen tämän tutkielman tutkimusaineiston valinnalle ja näkökulmalle, josta videopelejä sekä niiden äänellistä sisältöä tarkastellaan.

Tutkielmani tuloksena käy ilmi, että thatgamecompany kehittää pelejä, jotka ovat saaneet tunnustusta ja luokitellaan taidepeleiksi, sillä ne toteuttavat studion kehittäjän, Jenova Chenin taiteellista visiota. Thatgamecompany edustaa peli-autuer -tyyppistä pelistudiota ja pelin musiikin rooli on tässä yhteydessä keskeinen, sillä Chenin pelinkehitysprosessiin kuuluu musiikin käyttäminen inspiraation lähteenä jo pelin ideointivaiheesta aina pelin viimeistelyyn asti. Musiikki toimii kiintopisteenä, jonka avulla hahmotellaan pelin yleinen tunnelma ja tätä kautta pelinkehittäjien yhtenäinen visio pelin kautta välitettävästä tunnelmasta. Tutkielmani tuo uutta tietoa pelin musiikin ja äänen merkityksestä pelinkehitysprosessissa sekä toisaalta peli-auteur -teorian näkökulmasta siihen, millä tavoin taidepeleiksi luokiteltuja pelejä kehittänyt pelistudio käyttää musiikkia peleissään kehitysprosessin näkökulmasta ja konkreettisesti pelin sisällä.

Videopelien ja taiteen suhdetta on tutkittu enenevissä määrin 2000-luvun alusta lähtien (esim. Clarke & Mitchell 2007; Tavinor 2009), mutta videopelien äänen ja musiikin roolia tässä viitekehyksessä ei ole tutkittu juuri lainkaan muutamaa aihealuetta sivuavaa opinnäytetyötä lukuun ottamatta (ks. Saarikoski 2015; Mäkinen 2015). Tämän pro gradu -tutkielman tarkoitus on avata keskustelu taidepelien äänen ja musiikin merkityksestä sekä hahmotella konkreettista metodologista lähestymistapaa taidepelin äänisisällön

analysoimista varten. Taidepeli tulkitaan usein pelisisältöä määrittelevänä kategoriana, jonka puitteissa pelin musiikkia tarkastellaan esimerkiksi esteettisen kokemuksen (Saarikoski 2015) tai rentoutumisen tunteen (Mäkinen 2015) näkökulmasta. Tutkielmani tuo uutta tietoa taidepelien ja niiden musiikin keskinäisestä suhteesta sekä konkreettisesti tapaustutkimuksen kautta tietoa Journeyn äänisuunnittelusta ja musiikin merkityksestä siihen miksi Journey on taidepeli. Tarkoitukseni on vastata kahteen pääkysymykseen, joista ensimmäinen on *miksi* Journey tulkitaan taidepeliksi ja toinen *mikä* on pelin äänisisällön eli pelin äänen ja musiikin rooli tässä kontekstissa.

Lähestyn tutkimuskysymystäni tarkastelemalla Journeyn (thatgamecompany 2012) musiikkia ja äänisuunnittelua soveltaen Tim Summersin *Ludomusicology* -kokoelmateoksessa (Kamp et al. 2016) esittelemää pelimusiikin analysointitapaa. Summers (Kamp et al. 2016: 8) pohtii tapaustutkimuksen kautta, miten pelimusiikkia olisi järkevää lähteä analysoimaan. Hän esittelee tekstissään pelimusiikin toistaiseksi vakiintumattoman tutkimustradition puutteet sekä ehdottaa aineistolähtöistä, lähteisiin, raakadataan ja näiden analyysimetodeihin perustuvaa lähestymistapaa pelimusiikin ja äänisuunnittelun analyysin avuksi. Summers (2016b) on julkaissut myöhemmin samana vuonna pelimusiikin analysointia teoreettisesti syvemmin tarkastelevan kirjan, mutta kokoelmateoksessa oleva artikkeli tiivistää riittäväällä tavalla lähdeaineiston analyysimetodin, jota soveltan tapaustutkimuksen muodossa tutkielmani tutkimuskysymyksen avaamiseen.

Tarkastellakseni kysymystä taidepelin äänen ja musiikin merkityksestä kokonaisuuteen, täytyy minun selvittää, onko Summersin esittämien pelimusiikin analyysimenetelmien avulla mahdollista saada tietoa, joka selittäisi perustellusti ja havaittavasti musiikin ja äänen merkitystä siihen, miksi Journey luokitellaan taidepeliksi ja mikä on auditiivisten elementtien osuus tässä kontekstissa suhteessa pelin taiteelliseen kokonaisuuteen. Tarkoitukseni on etsiä erityisesti taidepeleiksi luonnehdittujen videopelien äänisuunnitteluun soveltuvaa analyysimetodia, jonka avulla on mahdollista tutkia myös muita taidepeleiksi luonnehdittuja videopelejä sekä niiden äänen ja musiikin roolia osana taiteellista kokonaisuutta. Tarkentavana jatkokysymyksenä olen siis kiinnostunut siitä, miten Summersin esittelemät analysoinnin apuvälineet, kuten erilaisten aineistolähteiden, näiden raakadatan määrittely ja soveltuvien analyysimetodien hahmottaminen soveltuvat taidepelinä pidetyn pelin musiikin ja äänisuunnittelun tarkasteluun.

Pelimusiikin tutkimuksen ja pelien taiteellisten ominaisuuksien yhdistäminen on uusi ja haastava tutkimusaihe, sillä taideteoreettisten kysymysten monimutkaisuuden lisäksi pelimusiikin tutkimus on edelleen nuorehko, poikkitieteellinen tutkimussuuntaus, jolla ei toistaiseksi ole vakiintuneita metodologisia välineitä pelimusiikin seikkaperäistä tutkimusta varten. Videopelien audiovisuaalinen muoto ja interaktiivinen ulottuvuus ovat seikkoja, jotka tuovat uudenlaisia haasteista musiikintutkimuksen kannalta. Näin ollen olen tutkimuskysymykseni rajoissa kiinnostunut selvittämään, miten juuri taidepelien ääntä ja musiikkia kannattaisi analysoida ja minkälainen analyysimetodi antaisi taidepelin viitekehysessä tietoa sekä pelin musiikista että sen suhteesta taiteellisena kokonaisuutena koettuun pelikokonaisuuteen. Kokeilen tässä tutkielmassa metodologisia välineitä, joiden avulla voin tulevaisuudessa tarkastella myös muiden taidepelien äänisisältöä ja vertailla näitä keskenään syventyen tarkemmin taideteoreettisiin kysymyksiin, jotka jäävät valitettavasti tämän tutkielman ulkopuolelle.

Taidepelillä tarkoitan tässä tutkielmassa videopelejä, jotka on julkaistu pelaajien suosimilla pelialustoilla suoraan peliyhteisön pelattavaksi eikä julkaisukanava ole ollut esimerkiksi taidenäyttely tai muu vastaava taideorientoitunut tila. Journey on saanut huomattavaa positiivista tunnustusta ja siihen viitataan taidepelinä niin kriitikoiden kuin pelaajien toimesta. Peli on palkittu useilla parhaan pelin palkinnoilla ja sillä on maininta Guinnessin ennätysten listalla eniten valtavirtapeleille kohdennettuja palkintoja saaneena indie-pelinä (Guinness World Records Limited 2020). Lisäksi pelin musiikki on erittäin arvostettua sekä pelaajien, kriitikoiden että musiikin alalla toimivien tekijöiden keskuudessa. Pelin yhteydessä julkaistu, Austin Wintoryn säveltämä äänilevy on voittanut useita palkintoja (ks. Wintory 2020). Lisäksi se on ensimmäinen videopelin äänilevy, joka on ollut ehdolla musiikkialalla arvostetun yhdysvaltalaisen Grammy-palkinnon saajaksi (ks. Wintory 2020).

Pelaaminen on ollut osa identiteettiäni samalla tavoin kuin musiikki- ja soittoharrastus, jotka ovat lopulta nivoutuneet entistä yhtenäisemmäksi kokonaisuudeksi opintojeni myötä. Laudaturseminaarityöni (Tasanko 2015) oli kirjallisuuskatsaus pelimusiikin tutkimustradition historiaan ja sivuaineeni elokuva- ja televisiotutkimuksessa sekä tietojenkäsittelytieteessä ovat tukeneet kiinnostustani audiovisuaalisen kulttuurin ilmiöiden, erityisesti videopelien tarkastelua kohtaan. Olen harrastusteni ja opintojeni

kautta kiinnostunut peleistä kokonaisuuksina, joista musiikin ja äänen rooli on eräs kiinnostava osa-alue, johon haluan syventyä pro gradu -tutkielmassani tarkemmin.

Tekstissä esiintyvät käännökset ovat omiani, ellei erikseen mainita toisin. Lisäksi viitataan videopelien yhteydessä julkaistuihin musiikkialbumeihin jatkossa englanninkielisellä termillä *soundtrack*, sillä käsite on tunnettu ja populaarissa keskustelussa vakiintunut tapa viitata videopelien kappalemuotoiseen musiikilliseen sisältöön, joka usein julkaistaan pelin yhteydessä tai sen jälkeen. Soundtrack sisältää peliä varten sävelletyn musiikin sekä pelistä riippuen mahdollisesti muita jo olemassa olevia kappaleita muilta kuin pelin alkuperäisen musiikin säveltäjältä. Journeyn yhteydessä kyseessä on kuitenkin niin sanottu ”original soundtrack” eli alkuperäinen soundtrack, jonka musiikki on Austin Wintoryn juuri Journeya varten säveltämää. Suomenkielinen vastine ”alkuperäinen äänilevy” on jokseenkin harhaanjohtava, sillä yleensä videopelien musiikki julkaistaan digitaalisessa muodossa (ja tämän jälkeen mahdollisesti myös fyysisinä albumeina, vinyyleinä ja niin edelleen) ja soundtrack-käsitteeseen sisältyy ymmärrys siitä, että se sisältää nimenomaan kappalemuotoista ja musiikiksi miellettyä äänimateriaalia ja nämä on koottu albumimuotoiseksi kokonaisuudeksi. Pelissä kappaleet eivät esiinny välttämättä samassa järjestyksessä tai samalla tavalla, sillä musiikki on yleensä ohjelmoitu reagoimaan dynaamisesti pelaajan toimintoihin ja pelimaailman muutoksiin. Lisäksi peliäännet vaikuttavat pelinsisäiseen kuuntelukokemukseen yhdessä musiikin kanssa ja täten pelistä riippuen pelissä kuultu auditiiivinen kokemus voi olla huomattavasti erilainen pelin soundtrackin sisältöön verrattuna. Albumimaisesta muodostaan huolimatta soundtrackilla on yhteys interaktiiviseen audiovisuaaliseen kokonaisuuteen, sillä albumilla oleva musiikillinen äänimateriaali voi pelissä esiintyä esimerkiksi tietyn tason taustamusiikkina tai ääniefektimäisenä elementtinä, joka reagoi pelaajan toimintaan. Soundtrackin kuuntelu herättää assosiaatioita peliin, johon se liittyy. Edellä mainittu suhde sisältyy soundtrack-termin merkitykseen (vrt. esimerkiksi elokuvan soundtrack) ja tästä syystä koen, että soundtrack on kuvaavampi termi kuin äänilevy ja siksi käytän sitä tekstissäni, vaikka kyseessä onkin lainasana.

Seuraavassa luvussa esittelen tutkimuksen taustan ja teoreettis-metodologiset lähtökohdat. Kolmannessa luvussa esittelen tutkielmani primaariaineiston eli videopeli Journeyn, pelin kehittäneen pelistudio thatgamecompanyn sekä pelin kannalta keskeiset henkilöt eli pelinkehittäjä Xinghan ”Jenova” Chenin – johon viitataan lähes kaikissa

lähteissä pelkästään nimellä Jenova Chen ja teen samoin viitatessani häneen jatkossa – ja pelin musiikin säveltäneen Austin Wintoryn. Neljännessä luvussa analysoin Journeyn äänisuunnittelua ja musiikkia jäsentäen analyysini Summersin (2016a) esittelemien lähdeaineistotyyppien mukaan. Johtopäätöksissä kokoan analyysin tulokset ja tuon ilmi tutkimuksen aikana esiin nousseita kysymyksiä sekä jatkotutkimuksen aiheita. Tutkielmassa esiintyy muutamia lyhenteitä tunnettuihin videopeliaiheisiin tapahtumiin ja palkintogaaloihin liittyen ja näiden lyhenteiden selvennykset on koottu lyhyeksi sanastoksi liitteisiin (ks. liite 1).



## 2. TEORIA JA METODOLOGIA

Seuraavaksi esittelen pelitutkimuksen ja pelimusiikin tutkimuksen taustoja. Taidepelin käsitteen avaaminen tuo yhteen pelitutkimuksen ja pelimusiikin tutkimuksen teoreettisia ominaisuuksia ja selventää tämän pro gradu -tutkielman asettumisen aikaisemman pelitutkimuksen ja pelimusiikin tutkimustradition kentällä. Taustateoreettisen osuuden jälkeen esittelen tutkielmani tapaustutkimuksen kannalta keskeisen sanaston.

Tutkielmani kannalta keskeisiä käsitteitä ovat peliteollisuuteen liittyvät termit kuten indie-peli, pelinkehittäjä ja riippumattomuuden monimerkityksellisyys pelituotannossa. Edellä mainitut käsitteet auttavat ymmärtämään thatgamecompanyn lähtökohtia kehittää pelejä, joista puhutaan taidepeleinä, vaikka itse studion lähtökohtainen intentio pelinkehityksessä ei ole ollut tietoisesti taideorientoitunut. Lisäksi pelimusiikkia analysoidessa on otettava huomioon pelikokemukseen liittyvät käsitteet, kuten immersio ja interaktiivisuus. Esittelen myös pelimusiikin erityispiirteet eli dynaamisen musiikin, adaptiivisuuden, diegeettisen ja ei-diegeettinen musiikin käsitteet, sillä ne ovat tärkeässä roolissa pelimusiikkia analysoidessa. Lopuksi selvennän analyysimetodin kannalta keskeisen, Tim Summersin (2016a) esittelemän aineistojaottelun pelin sisäisten ja pelin ulkoisten lähteiden välillä.

### 2.1 Tutkimuksen tausta kirjallisuuskatsauksen kautta

Pelitutkimus on luonteeltaan moni- ja poikkitieteellistä sekä tieteidenvälistä (ks. Sotamaa & Suominen 2013: 114). Aihealueet käsittelevät niin pelaamisen sosiaalisia ja psykologisia ulottuvuuksia kuin pelien narratiivisuutta, taiteellisuutta ja suhdetta muuhun audiovisuaaliseen kulttuuriin. Pelitutkimuksen historia riippuu pitkälti siitä, tarkastellaanko pelejä laajemmassa kontekstissa leikkeinä ja täten kulttuuritutkimuksen näkökulmasta sosiaalisina konstruktioina – tällöin etnografista pelitutkimusta on ollut jo 1800-luvulta lähtien (Eskelinen 2005: 55). Se, mikä yleisesti mielletään pelitutkimukseksi, on pääasiassa 2000-luvulta eteenpäin keskittynyt erityisesti elektronisten pelien sekä vielä tarkemmin digitaalisten pelien tutkimukseen. Voidaan

sanoa, että tietokonepelien ja digitaalisten pelien tutkimuksesta on tullut osa tieteellistä tutkimuskenttää noin kaksikymmentä vuotta sitten. Videopelien tutkimus eli yleisemmin ottaen pelitutkimus on siten edelleen nuorehko ja edelleen kehittyvä poikkitieteellinen tutkimusala.

Varhaisia tietokonepeleihin liittyviä tutkimuksia on ollut 1980-luvulta lähtien, mutta näkökulmat keskittyivät pitkälti markkinatutkimuksiin ja pelien negatiivisiin vaikutuksiin, kuten väkivaltaisen käytöksen lisääntymiseen (ks. Mäyrä et al. 2010: 307–308; Pasanen & Arjoranta 2013). Digitaalisten pelien yleistymisen myötä on kuitenkin kiinnitetty entistä enemmän huomiota videopelien opettavaisiin toimintoihin ja vaikutuksiin sekä pelien kerronnallisiin erityispiirteisiin, minkä seurauksena pelitutkimus on haarautunut yhä monipuolisemmaksi, poikkitieteelliseksi tutkimusalaksi 1990-luvun jälkipuoliskolta lähtien. Pelitutkimuksen kehitystä ovat vieneet eteenpäin digitaalista mediaa käsittelevät konferenssit, kuten Espen Aarsethin vuonna 1998 käynnistämä *Digital Arts and Culture*, joka toi yhteen digitaalisista peleistä kiinnostuneita tutkijoita, kuten esimerkiksi *ludologia*-termin esitelleen Gonzalo Frasca ja ludologiksi profiloituvan Jesper Juulin, jonka klassisen pelin malliin (ks. Juul 2003; Juul 2005) on viitattu paljon myöhemmissä pelitutkimuksen teksteissä. Konferenssisarjojen myötä perustettiin vuonna 2001 vertaisarviointiin perustuva akateeminen kausijulkaisu *Game Studies* (Game Studies 2020) ja tästä eteenpäin eri instituutiot ovat enenevässä määrin perustaneet tutkimusyksiköitä sekä koulutuslinjoja pelitutkimukseen liittyen. (Ks. Eskelinen 2005: 55–56.)

Vuonna 2020 pelitutkimusta voidaan kuulla kutsuttavan synonyyminomaisesti ludologiaksi, joka on alunperin Gonzalo Frasca (1999: 365) esittelemä termi ”vielä ei-olemassaolevaan tutkimusalaan, joka keskittyy peli- ja leikkitoimintoihin”. Alkuperäinen merkitys on ollut huomattavasti nykyistä käsitystä rajatumpi ja sisältää selkeän näkemyseron, jonka oli tarkoitus luoda ero narratologiseen lähestymistapaan ja korostaa tietokonepelien erityispiirteitä muihin medioihin verrattuna. Ludologian tulee olla riippumaton itse toimintaa tukevasta mediasta (Frasca 1999: 366) ja tutkia pelejä sääntöihin perustuvina järjestelminä. Frasca pyrki ludologia-termin avulla tuomaan esille videopelien erityispiirteet ja luomaan sille autonomisen aseman suhteessa muuhun mediaan ja mediatutkimukseen nähden (ems). Nykyisin termiä käytetään kuitenkin synonyyminä kaikelle pelitutkimukselle, vaikka alkuperäisen merkityksensä valossa olisi

kenties selkeämpää käyttää kattokäsitteenä pelitutkimusta ja viitata ludologiaan sen alkuperäisessä merkityksessä suuntauksena, joka keskittyy tutkimaan pelejä sääntöihin perustuvina järjestelminä, kun esimerkiksi narratologinen suuntaus puolestaan lähestyy pelejä kerronnan teorioiden kautta ja niin edelleen.

Ludologia on kuitenkin vakiintunut tieteellisessä yhteisössä pelitutkimuksen synonyymiksi ja siitä on olemassa pelimusiikin tutkimukseen liittyvä variaatio, ludomusikologia (eng. *ludomusicology*). Ludomusikologia-termiä on käytetty enenevässä määrin tieteellisissä teksteissä vasta viimeisen, noin viiden vuoden aikana ja ensimmäinen kirjallinen teos vastaavalla nimikkeellä on vuonna 2016 julkaistu *Ludomusicology* (Kamp et al. 2016). Termi on kuitenkin vilahdellut pelimusiikkia käsittelevissä tieteellisissä teksteissä sekä opinnäytetöissä jo aikaisemmin. Lisäksi keskeinen ajatus tarkastella pelimusiikin roolia osana pelijärjestelmää, joka puolestaan pohjautuu ludologian peruseräkkeisiin, on ollut vaikuttavana taustateoreettisena viitekehysenä useissa pelimusiikkia käsittelevissä varhaisemmissa tutkimuksissa jo ennen varsinaisen ludomusikologia-termin käyttöönottoa (esim. Kamp 2009; Collins 2007). Ludomusikologia-termi on peräisin Guillaume Larochealta, mutta termin on ottanut laajemmin käyttöön Roger Moseley (2013) (ks. Kamp et al. 2016: 1). Larochen lähtökohtana oli tutkia pelimusiikkia akateemisesta näkökulmasta, joka keskittyy musiikin rakenteellisiin seikkoihin sosiologisen kontekstin sijaan (Karbani 2007). Pyrkimyksenä on tuoda musiikilliset erityispiirteet ja rakenteelliset seikat osaksi pelimusiikin tutkimusta ja luoda teoreettinen viitekehys musiikintutkimuksen näkökulmasta videopelimusiikkiin ja sen tutkimiseen.

Muita pelimusiikkiin liitettäviä keskeisiä tutkimusaiheita ovat pelimusiikin vaikutus pelikokemukseen, pelaajan interaktiivisuus, populaarimusiikin käyttö peleissä ja konkreettiset sävellys- sekä ohjelmointioppaat pelimusiikin säveltämisestä ja äänisuunnittelusta kiinnostuneille. Pelimusiikin tutkimus on pelitutkimuksen tapaan nuorehko, poikkitieteellinen tutkimusala, joka yhdistelee niin musiikintutkimuksen, pelitutkimuksen, sosiologian ja kulttuurintutkimuksen, taiteenfilosofian ja psykologian teorioita sekä metodeja tutkimusnäkökulmasta riippuen. Pelimusiikille ominaiset piirteet ovat alkaneet hahmottua muun muassa erilaisten sävellys- ja äänisuunnitteluoppaiden myötä. Teoria ja käytäntö kulkevat käsi kädessä pelimusiikin tutkimuksen kanssa, sillä

useat tutkimukset ovat samalla jossain määrin sidottuja kirjoittajan konkreettiseen harrastuneisuuteen tai ammattiin äänisuunnittelijana tai säveltäjänä.

Vuonna 2016 julkaistu verkkosivusto *The Society for the Study of Sound and Music in Games* (SSSMG) kokoaa yhteen keskeisimmät pelimusiikista ja -äänestä kirjoittavat tutkijat sekä pyrkii edesauttamaan kansainvälistä pelimusiikin tutkimusta osana tieteellistä musiikintutkimuksen traditiota (SSSMG 2020). Sivustolla on ajantasainen, melko kattava bibliografia pelimusiikin tutkimuskirjallisuudesta ja keskeisistä aiheista, joita pelimusiikkiin liittyen on tähän mennessä tutkittu. Pelimusiikkia käsittelevää akateemista tutkimuskirjallisuutta on muun muassa historiallisesta näkökulmasta (ks. Moormann 2013; Collins 2008a; Tukeva 2007), musiikin ja äänen interaktiivisuudesta, immersioista ja populaarimusiikin käytöstä videopeleissä (esim. Collins 2013; ks. Moormann 2013; Miller 2011). Erilaisia oppaita pelimusiikin säveltämiseen on myös paljon (esim. Phillips 2014; Childs 2007). Uusia tutkimuksia on tullut 2010-luvulta lähtien yhä enemmän. Pelimusiikkia ja -ääntä käsittelevää tutkimusta ei ole kuitenkaan rinnastettu taidepelien tutkimukseen, eikä pelimusiikin analyysia varten ole vakiintunutta metodologista pohjaa, vaikka muutamia aiheeseen liittyviä tekstejä onkin julkaistu (ks. (Summers 2016b; Kamp et al. 2016: 8–52).

Vuoteen 2020 mennessä tunnetuin ja viitatuin pelimusiikintutkija on kuitenkin SSSMG-sivuston Society & Journal Editorial Board -lautakuntaan kuuluva, Waterloon yliopistossa viestintätieteiden laitoksen apulaisprofessorina<sup>1</sup> toimiva Karen Collins, jonka pelimusiikkiin liittyviä kirjoja ovat esimerkiksi vuonna 2008 julkaistu *Game Sound*, joka käsittelee pelimusiikin historiaa, teoriaa ja käytäntöä sekä vuonna 2013 julkaistu *Playing with Sound*, joka käsittelee pelimusiikin interaktiivisuutta. Lisäksi hänen pelimusiikkia käsitteleviä artikkeleitaan on julkaistu erilaisissa kokoelmissa (ks. Collins 2007) ja hän on ollut mukana toimittamassa aiheeseen liittyviä artikkelikokoelmia, kuten esimerkiksi *The Oxford handbook of Interactive Audio* (Collins et al. 2014). Collinsin lisäksi Tim Summers, Mark Sweeney ja Michiel Kamp ovat keskeisiä nimiä pelimusiikin tutkimuksen ja erityisesti ludomusikologian tunnettavuuden edistämisessä jo aikaisemmin mainitun Roger Moseleyn lisäksi. He ovat perustaneet elokuussa 2011 yliopistorajojen kattavan tutkimusryhmän *Ludomusicology Research*

---

<sup>1</sup> Käännetty alkuperäisestä lähteestä, jossa kuvailtu englanniksi ”Associate Professor in the Department of Communication Arts at the University of Waterloo” (The MIT Press: Karen Collins 2020).

*Group*, jonka päämääränä on perehtyä pelimusiikin tutkimukseen akateemisen yhteistyön avulla erityisesti musiikkitieteen lähestymistapoja käyttäen (Ludomusicology 2020). Lisäksi he kuuluvat SSSMG-sivuston johtavaan toimikuntaan (SSSMG 2020). Suomessa musiikkitieteen oppiaineen opinnäytetöitä pelimusiikista ovat kirjoittaneet muun muassa Anu Tukeva (2003; 2007), Taneli Krouvi (2014), Tommi Salomaa (2008; 2010), Santeri Saarikoski (2015) ja Manu Mäkinen (2015). Tukeva (2011) on lisäksi kirjoittanut musiikin funktioita videopeleissä käsittelevän katsauksen, joka on julkaistu vuoden 2011 *Pelitutkimuksen vuosikirjassa*.

Pelimusiikin analysointia varten erilaiset sävellysoppaat sisältävät hyödyllistä sanastoa ja pelimusiikin rakenteellisista näkökulmista keskeisiä termejä, joiden avulla pelimusiikissa olevia huomionarvoisia seikkoja on helpompi havainnoida ja nimetä. Esimerkiksi Winifred Phillips (2014) on kirjoittanut säveltäjän näkökulmasta kuvaillen säveltäjän työtä, tarvittavia työvälineitä ja minkälaista musiikkia eri peligenret tyypillisesti käyttävät. Vastaavia sävellysoppaita on muitakin (esim. Childs 2007; Stevens & Raybould 2011), mutta raja akateemisen tutkimuskirjallisuuden ja ammatillisen oppaan välillä on epäselvä. Pelimusiikin tutkimukseen liittyviä artikkeleja on kirjoitettu enenevässä määrin 2010-luvulta lähtien ja aihepiiri on selvästi tieteellisessä yhteisössä otettu mielenkiinnolla vastaan. Jo uusien, monialaisten opinnäytetöiden tiuha julkaisutahti erityisesti vuoden 2015 jälkeen kertoo opiskelijoiden kiinnostuksesta aiheita kohtaan, mikä todennäköisesti tulee lähivuosina vaikuttamaan siihen, että pelimusiikin tutkimus asettuu yhä enemmän osaksi niin musiikintutkimuksen kuin pelitutkimuksen keskeisiä tutkimuskohteita ja teoreettiset näkökulmat vakiintuvat yhdessä metodologisten menetelmien löytäessä yhtenäisempiä linjauksia ja yleisesti hyväksi todettuja tapoja tutkimusten ja analyysien toteuttamiseen.

Videopelien taiteellisuutta ja taidepelejä käsittelevät tekstit keskittyvät pääasiassa kerronnallisten seikkojen sekä ideologisten piirteiden kartoittamiseen jättäen tarkemman musiikin tarkastelun näiden ulkopuolelle, vaikka tyypillisesti näissäkin teksteissä todetaan pelin musiikin merkityksen olevan keskeisessä asemassa pelin tunnelman ja pelimaailman luomisessa, vaikuttaen täten merkittävästi pelikokemukseen (ks. Tavinor 2009: 77, 134; Clarke & Mitchell 2007: 12, 182). Grant Tavinor (2009: 92) vertaa videopelien kuvitteellisen sisällön rakennetta sonaattimuotoon, jolla on pitkä perinne länsimaisen taidemusiikin historiassa klassisen ajan sinfonioiden muototeknisenä

rakenneosana. Tavinor (ems.) havainnollistaa vertauksellaan, kuinka videopelien kuvitteellinen sisältö, kuten aseet, autot ja muu pelimaailman sisältö luovat muodollisen rakenteen, jotka tukevat itse pelikokonaisuutta samalla tavoin kuin melodiset, harmoniset ja rytmilliset elementit muodostavat esimerkiksi sonaattimuodon, joka puolestaan on osa suurempaa kokonaisuutta eli sinfoniaa ja niin edelleen. Yleinen näkökulma videopelin ja sen äänisisällön – pääasiassa musiikin – suhteen on usein hyvin virtaviivainen: pelimusiikki vaikuttaa pelaajan tunnetilaan ja täten merkittävästi pelikokemukseen. Taideteoreettisesta näkökulmasta pelimusiikilla on merkittävä vaikutus pelikokemukseen ja kokonaisuuteen, mutta toistaiseksi aiheeseen ei ole syvennytty seikkaperäisesti lähtökohdasta, jossa musiikin rooli olisi keskiössä peleihin liitettävien taideorientoituneiden kysymysten tarkastelussa tai konkreettisten taidepelien tutkimuksessa.

## 2.2 Keskeiset käsitteet ja metodologiset lähtökohdat

Seuraavaksi esittelen tutkielmani kannalta keskeiset käsitteet, joista ensimmäinen on riippumattomuuden monimerkityksellisyys ja indie-pelin määritelmä. Journey (2012) on seikkailugenreen kuuluva indie-peli, jonka on kehittänyt itsenäiseksi pelistudioksi profiloituva thatgamecompany. Indie-pelin ja itsenäisen pelistudion käsitettä yhdistää ajatus riippumattomuudesta, joka on verrattavissa musiikkialan ja elokuvateollisuuden vastaavaan ilmiöön. Kantasana tulee englannin kielen sanasta *independent* eli suomeksi käännettynä ”itsenäinen” tai ”riippumaton”. Kyseessä on sekä tuotannollinen että ideologinen ilmiö, jonka keskeinen merkityssisältö liittyy kontrastiin valtavirtakulttuurin ja siitä poikkeavan sisällön välillä (ks. Eskelinen 2005; Collins 2008b; Kemppainen 2009; Lipkin 2012).

Nadav Lipkin (2012) toteaa indie-pelien riippumattomuutta käsittelevässä artikkelissaan indie-pelin käsitteen olevan monitulkintainen ja vaikeasti määriteltävissä. Indie-peli voi merkitä pelin kehitysprosessiin liittyvää itsenäisyyttä, taloudellista riippumattomuutta tai toimia peligenren nimittäjänä tai tyylin määrittäjänä (emt). Huolimatta monitulkintaisuudesta, on riippumattomuus yksinkertaisimmillaan merkitykseltään ja pyrkimykseltään jotakin muuta kuin se, mitä kyseisen ajan valtavirtasisältö edustaa.

Riippumattomat eli independent-kulttuurin ilmiöt ovat aina vastakkainasettelussa valtavirtakulttuurin suhteen. Indie-pelit ovat verrattavissa vastaaviin ilmiöihin elokuvan ja musiikin parissa, joille tyypillisiä piirteitä ovat valtavirrasta poikkeava sisältö, ulkoisista tahoista riippumaton tuotantoprosessi ja tinkimättömyys idean sekä toteutustavan suhteen. Lipkin (2012: 9) tarkentaa, että valtavirtapelien kehitys on luonteeltaan yritystoiminnan kaltaista ja eetoseltaan kapitalistista; valtavirtapelien kehitys keskittyy menestykseen ja taloudellisen tuottavuuden maksimointiin luovuuden ja taiteellisuuden kustannuksella.

Toinen käsite on riippumattomuus peliteollisuudessa, joka liittyy kahtiajakoon valtavirtapelejä kehittävien suurten peliyhtiöiden ja indie-pelejä kehittävien itsenäisten toimijoiden eli riippumattomien peliyhtiöiden välillä. Eskelinen (2005) on kirjoittanut havainnollistavan kirjan suomalaisen peliteollisuuteen liittyen ja, vaikka suomalaisten peliyhtiöiden määrä on suhteellisen pieni verrattuna esimerkiksi amerikkalaiseen tai japanilaiseen peliteollisuuteen, pätevät silti samat pelinkehitykseen liittyvät seikat ja yleinen jako valtavirtapelejä kehittävien, suurten peliyhtiöiden ja itsenäisten toimijoiden eli riippumattomien peliyhtiöiden välillä. Eskelinen (2005: 25–27) toteaa peliteollisuuden olevan pääomaintensiivinen ala, jolle ovat tyypillistä korkea riskitaso, kova kilpailu ja globaalit markkinat. Hän on jo vuonna 2005 päätellyt, kuinka peliteollisuus suosii tulevaisuudessa isoja kustantajia, joista tulee lopulta ”superkehittäjiä” eli pelialan yrityksiä, jotka hallitsevat sekä markkinoita että pelien jakelukanavia. Hänen ennusteensa on käynyt siltä osin toteen, että vuoden 2020 peliteollisuus rakentuu suurten peliyhtiöiden sekä keskisuurten ja pienten pelistudioiden tai pelitalojen välille.

Kolmantena käsitteenä määrittelen pelien tuotantoprosessin toimijat eli pelinkehittäjän ja pelin julkaisijan. Peliteollisuudessa valtavirtapelejä kehittävät suuret peliyhtiöt, joilla on usein satojen työntekijöiden kehitystiimi, valtava tuotanto- ja markkinointibudjetti. Nämä yhtiöt myös tuottavat niin sanottuja AAA-luokan pelejä, jotka ovat verrattavissa elokuvateollisuuden blockbuster- eli hittielokuvaan. AAA-pelit ovat oman aikakautensa parhaimpia ja suurimmilla budjeteilla toteutettuja huippupelejä, joita myös markkinoidaan suurieleisesti. Vastakohtana suurille peliyhtiöille ovat riippumattomat eli itsenäiset pelistudiot, jotka ovat tyypillisesti kehitystiimiltään pienempiä ja pyrkivät valtavirrasta poikkeavien pelien kehittämiseen. Pelintuotannon rakenne on kuitenkin peli-

studion koosta riippumatta samankaltainen ja koostuu pelinkehittäjästä ja pelin julkaisevasta tahosta.

Collinsin (2008: 85–86) mukaan pelin julkaisija vastaa koko pelinkehitysprosessin etenemisestä ja tarjoaa taloudellista tukea sekä lisenssimaksuja ja vastaa pääosin pelin markkinoinnista. Julkaisijat tyypillisesti ohjaavat pelinkehittäjiä – olipa kyseessä yhtiö, studio tai tiimi –, jotka suunnittelevat ja toteuttavat pelin. Pelinkehittäjät voidaan jakaa kolmeen erilaiseen osastoon: ulkopuolisiin pelinkehittäjiin (*third-party developers*), sisäisiin pelinkehittäjiin (*in-house developers*) ja riippumattomiin pelinkehittäjiin (*independents*). Ulkopuoliset pelinkehittäjät työskentelevät usein läheisessä yhteistyössä pelin julkaisevan tahon kanssa. Sisäiset pelinkehittäjät, jotka tunnetaan myös nimellä studiot, ovat julkaisijan tytäryhtiöitä. Riippumattomilla pelinkehittäjillä ei yleensä ole julkaisusopimusta kenenkään kanssa ja julkaisut ovat omakustanteisia ja pelit julkaistaan esimerkiksi internetissä, festivaaleilla, konferensseissa tai laittamalla sana kiertämään. (Emt: 86.)

Neljäntenä käsitteenä avaan lyhyesti pelistudion merkityksen. Pelistudioon viitataan usein merkityksessä pelin kehittäjä ilman, että se automaattisesti tarkoittaisi studion olevan julkaisijalle alisteinen, julkaisutalon sisäinen kehitystiimi. Suomenkielisissä teksteissä käytetään rinnasteisesti pelistudiota, peliyhtiötä ja pelitaloa, jotka asiayhteydestä riippuen voivat olla synonyymeja keskenään tai viitata esimerkiksi työntekijöiden määrään (vrt. peliyhtiössä satoja työntekijöitä, kun taas pelistudiot ja pelitalot ovat henkilöstöltään pienempiä). Pelistudio näyttäisi olevan merkitykseltään eräänlainen yleistermi kokonaisuudelle, joka sisältää *ainakin* pelin ideoinnista ja toteutuksesta vastaavan tahon sekä tilanteesta riippuen lisäksi lopullisen tuotteen julkaisevan tahon, jolloin kyseessä olisi itsenäinen eli riippumaton pelistudio. Pelinstudioiden kehitystiimissä on tyypillisesti useita vastaavia henkilöitä, kuten tuottaja ja eri osa-alueista – kuten äänisuunnittelusta, ohjelmoinnista ja visuaalisista osista – vastaavia pääsuunnittelijoita, joiden alaisuudessa muut kehitystiimin jäsenet toimivat. Rakenne muistuttaa muun muassa elokuva- ja musiikkiteollisuuden toimintaperiaatteita (ks. Collins 2008b: 85).

Viides käsitteellinen selvennys tarkentaa independent-pelien määritelmää. Kemppainen (2009: 49–56) esittelee kolme erilaista näkökulmaa independent-pelien tarkasteluun:



tuotannon, tuotteen ja tuottajan kannalta. Hän käyttää tuotannollisesta riippumattomuudesta käsitettä riippumaton pelituotanto, tuotteen riippumattomuudesta nimitystä independent-tyyli ja tuottajan näkökulmasta indie-henkeä tai indie-ideaalia. Independent-tyyli tarkoittaa tuotteen sisällöllistä riippumattomuutta ja erilaisuutta tai poikkeavuutta suhteessa valtavirtaan (vrt. Lipkin 2012). Indie-hengen mukainen tuottaja tai tuotantotiimi puolestaan ei tingi tavoitteistaan tai taiteellisesta näkemyksestään esimerkiksi kaupallisten syiden takia. Indie-henkisyys on käytännössä verrattavissa auteur-teoriaan, ja tällaisesta indie-henkisestä tuottajasta Kemppainen (2009: 49) käyttää nimitystä peli-auteur.

Thatgamecompanylla on ollut jakelusopimus suuren pelituottajan, Sony Computer Entertainmentin kanssa vuosien 2006–2012 välisenä aikana ja Sony on ollut vastuussa Journeyn julkaisusta. Tästä syystä on keskeistä tarkentaa riippumattoman pelituotannon erilaiset tasot, joiden avulla voidaan hahmottaa tarkemmin millä tavoin thatgamecompany profiloituu independent-pelistudioksi, muttei kuitenkaan ole Journeyn julkaisun aikaan ollut täysin riippumaton pelinkehittäjä. Sonyn kanssa tehdyllä sopimuksella on ollut huomattava vaikutus siihen, minkälaiset resurssit thatgamecompanylla on ollut käytössään pelinkehitysprosessin aikana ja missä määrin tämä on mahdollistanut pelistudion vapauden keskittyä sisällölliseen kehitykseen ja haluamaansa toteutukseen (ks. Elliot 2010).

Riippumaton pelituotanto voidaan jakaa kolmeen riippumattomuuden tasoon, jotka perustuvat elokuva- ja musiikkialan vastaaviin tuotannollisiin ilmiöihin. Ensimmäinen taso on ”ei-riippumattomat” eli toisin sanoen suuret pelituottajat, jotka usein ovat myös oman aikansa keskeisiä pelikonsoleiden valmistajia (esimerkiksi Nintendo, Sony ja Microsoft). Kemppainen jatkaa, että Greg Costikyanin mukaan tyypillinen määritelmä riippumattomalle tuottajalle on ”sellainen studio, joka ei ole minkään julkaisijan omistuksessa”, mutta Kemppainen on itse sitä mieltä, että pienten julkaisijoiden omistamat studiot kuuluvat joko puoliriippumattomaan tai riippumattomaan tuottajaryhmään, missä ongelmaksi muodostuu rajanveto suurten ja pienten julkaisijoiden määritelmän välillä. Julkaisijan kokoa voidaan mitata liikevaihdon, pelistudioiden määrän tai julkaistujen pelien perusteella. Toinen taso on puoliriippumattomat pelituottajat, joilla ei ole pysyviä sopimuksia minkään julkaisijan kanssa. Tällaiset tuottajat toimivat usein alihankkijoina suuremmille studioille tuottaen pelejä tai pelin osia

tilaustyönä. Kolmas taso on täysin riippumattomat pelit, jotka on tuotettu täysin ilman ulkopuolisen julkaisijan rahoitusta. Täysin riippumattomasti tuotetuilla peleillä tuotantoprosessi on täysin pelinkehittäjän omalla vastuulla. On kuitenkin mahdollista, että riippumattomasti tuotetulle pelille sovitaan julkaisusopimus ulkoisen tahon kanssa pelin valmistumisen jälkeen. (Kempainen 2009: 50–51.)

Samoin kuin Eskelisen vuonna 2005 kirjoittama raportti, Kempaisen teksti on vuodelta 2009 ja täten paikoitellen vanhentunut, sillä indie-pelien määrä on kasvanut huomattavasti 2000-luvun puolivälistä lähtien ja peliteollisuus on luonteeltaan nopeasti kehittyvä ja muuttuva toimiala. Kempaisen jaottelu on kuitenkin havainnollistava kuvaus riippumattomuuden ja independent-termin moni-tulkintaisuudesta sekä monimerkityksellisyydestä, jotka pitävät edelleen paikkaansa riippumattomista pelituotannoista puhuttaessa. Esimerkiksi thatgamecompanyn sanotaan olevan riippumaton pelistudio, mutta siihen pätee studion kolmen ensimmäisen pelin suhteen osittainen riippumattomuus sisällöstä, täysi indie-henkisyys sekä auteur-teoria, mutta se ei ole ollut tuotannollisesti riippumaton pelistudio Sonyn kanssa tehdyn julkaisusopimuksen takia, josta kerron tarkemmin kolmannessa luvussa. Jos thatgamecompanya mietitään Collinsin esittämän jaottelun mukaan, olisi pelistudio ulkopuolinen pelinkehittäjä, jolla on jakelusopimus Sonyn kanssa.

Kuudes keskeinen käsite on peligenre. Pelituotantoon liittyvän jaottelun lisäksi pelit luokitellaan sisältönsä perusteella erilaisiin genreihin. Genre-käsitteen merkitys on kuitenkin monimutkainen ja tarkastelutavasta riippuen genret voivat olla keskenään päällekkäisiä tai kuvastaa hyvin erilaisia osa-alueita, jonka mukaan ne luokittelevat pelejä. Kempainen (2012: 62) on havainnut kolmesta tapaa jaotella genrejen tyypit pelillisyyden, teeman, tunnelman, esitystavan, aikakäsityksen, yleisön, liittymän tai teknologian, pelaamisen tason, tarkoituksen, pelin järjestelmän, tuotannon, bisnesmallin ja pelaajamäärän mukaan. Riippuen minkälaisesta genren tyypistä on kyse, genre voi antaa yleiskuvan pelin sisällöstä, tuotantotavasta, pelillisistä toiminnoista ja niin edelleen. Esimerkiksi Journey on genreltään seikkailupeli, ja lähteestä riippuen seikkailugenren lisäksi se luokitellaan usein myös indiepeliksi<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Esimerkkejä Journey (thatgamecompany 2012) genremäärittelistä Steamissa (<https://store.steampowered.com/app/638230/Journey/>) ja PlayStationin sivuilla (<https://www.playstation.com/en-us/games/journey-ps3/>) (8.11.2020).

Jotta aihe olisi vielä mutkikkaampi, Journey on tämän lisäksi myös taidepeli, jonka määrittelyyn liittyy omat ongelmansa. Kemppaisen jaottelun mukaan Journeyn voidaan sanoa olevan taidepeli ainakin teeman, tunnelman, esitystavan, pelaamisen tason, tarkoituksen, pelin järjestelmän ja tavallaan myös tuotannon kautta. Karen Collinsin (2008: 123) mukaan peligenret auttavat yleisöä ymmärtämään pelimekaniikkaa ja miten tietyissä peleissä oletetaan pelaajan toimivan tai tekevän. Peligenren lisäksi voidaan videopeleistä erotella erikseen myös pelimusiikille tyypillisiä genrejä, joiden avulla on mahdollista hahmotella tietylle pelityypille ominaisia musiikillisia elementtejä. Pelimusiikin genre on seitsemäs tutkielmani kannalta keskeinen käsite, joka on yhtä monitulkintainen ja epämääräinen käsite kuin peligenre.

Tim Summers (2011) hahmottelee kaksi, hyvin yleisellä tasolla juuri pelimusiikkia määrittävää genreä, joista ensimmäinen on pelin tyyppiin ja interaktiiviseen mekanismiin perustuva interaktiivinen genre (*interactive genre*) ja jälkimmäinen pelin asetelman mukaan määrittyvä ympäristögenre (*environmental genre*). Näiden tasojen välinen kanssakäyminen tuottaa pelin musiikin. Tutkailemalla saman interaktiivisen genren pelejä, vaikka niiden ympäristöön liittyvä genre olisikin erilainen, on mahdollista löytää yhdenmukaisuuksia, toimintoja ja pelimusiikin metodologisia piirteitä. Summers (2011) painottaa peliaudion moniulotteisuutta ja genretutkimukseen liittyvän teoreettisen viitekehyksen joustavuutta, sillä peligenret ovat kehittyviä ja mukautuvia, jolloin aihetta tutkivan täytyy olla samanlainen. Uusien näkökulmien ja luokittelumenetelmien kautta on mahdollista määrittää uudelleen yleiset rajaukset, jonka myötä on lopulta mahdollista nähdä toistuvia ja yleisiä piirteitä, joita voidaan tulkita edelleen tietyn genren tyypillisiksi piirteiksi. (Emt.) Yleisessä keskustelussa ja esimerkiksi sävellyssoppaissa on käytännönläheisiä ja yksinkertaistettuja ohjeita siihen, minkälaista tietyn peligenren musiikki tyypillisesti on. Nämä ovat yleistyksiä, mutta antavat analyysivaiheessa lähtökohtia, joiden kautta tarkastella yhdenmukaisia ja toisaalta tyylipiirteille poikkeuksellisia ominaisuuksia. Esimerkiksi Journeyn tapauksessa voitaisiin tarkastella, minkälaista pelin musiikki on ja miten se vertautuu esimerkiksi suhteessa interaktiivisen seikkailupelin genreen.

Kahdeksas keskeinen käsite on immersio. Winifred Phillips (2014: 37) kuvailee immersiota täydelliseksi uppoutumiseksi johonkin. Videopeleissä, toisin kuin muissa

mediavälineissä, kyseessä ei ole passiivinen kokemus vaan aktiivinen, läheisesti flowta muistuttava tila (emt: 38). Phillips on säveltäjä, ja hän käsittelee immersiota juuri musiikin näkökulmasta. Hän jakaa musiikin immersion kolmeen vaiheeseen, joista ensimmäinen on sitoutuminen (*Engagement*), seuraava syventyminen (*Engrossment*) ja viimeisenä totaalinen uppoutuminen (*Total Immersion*) (emt: 39).<sup>3</sup> Lisäksi hän esittelee, millä tavoin musiikki vaikuttaa pelaajan tunnetilaan. Ensimmäisenä merkityksenä musiikki tuo tunneperäistä varmuutta pelaajalle eli se kommunikoi pelaajan kanssa ja pyrkii esimerkiksi välttämään turhautumista tai ahdistusta lisääviä tekijöitä. Toinen merkitys on antaa vihjeitä ja ohjata pelaajaa pelissä eteenpäin. Tämä voi tapahtua kahdella eri tavalla: ensinnäkin, jos musiikki puuttuu, viittaa se tyhjyyteen ja täten ilmaisee pelaajalle esimerkiksi alueesta, jossa ei ole mitään mielenkiintoista ja toiseksi antamalla pelaajalle vihjeitä oikeasta suunnasta. Kolmas musiikin merkitys on auttaa pelaajaa tunnistamaan pelillisiä tilanteita, esimerkiksi onko kyseessä taistelutilanne vai ympäristön tutkimista ja niin edelleen. Musiikki voi tässä merkityksessä johdatella pelaajaa toimimaan tietyllä tavalla. Musiikin roolilla on voimakas vaikutus kuuntelijan tunnetilaan, ja sen avulla voidaan vaikuttaa siihen, miten pelaaja havainnoi esimerkiksi pelimaailman visuaalisia yksityiskohtia. (Phillips 2014: 40–47.)

Tunnetilan lisäksi hän jakaa musiikin roolit ja funktiot seuraavalla tavalla: musiikki mielentilana, musiikki pelimaailman rakentajana, musiikki pelin tahdin määrittäjänä ja musiikki yleisönä. Tämän lisäksi musiikilla voi olla lisärooleja esimerkiksi osana pelin brändäystä tai rajaavana elementtinä. (Phillips 2014: 97–112.) Musiikin merkitys pelikokemukseen on siis merkittävä pelaajan tunnetilojen asettamisessa, pelisisällön kannalta ja lisäksi se on vuorovaikutuksessa pelaajan kanssa. Pelin ja pelaajan vuorovaikutussuhteeseen liittyen keskeisiä käsitteitä ovat dynaamisuus, adaptiivisuus ja interaktiivisuus. Dynaaminen ääni on tässä kontekstissa pääkäsite, jonka sisältää sekä adaptiivisen että interaktiivisen äänen (ks. Collins 2007: 2).

Collinsin (2007) mukaan interaktiivinen ääni reagoi välittömästi pelaajan toimintoihin. Esimerkiksi pelaajan hahmon askelten ääni on selkeä esimerkki interaktiivisesta äänestä, joka kuuluu silloin, kun pelaaja painaa hahmon liikkumiseen tarkoitettuja näppäimiä. Adaptiivinen ääni puolestaan tarkoittaa ääntä, joka reagoi tai ennakoii pelimaailman

---

<sup>3</sup> Alkuperäinen teoria immersion kolmesta progressiivisesta tasosta perustuu Emily Brownin ja Paul A. Cairnsin teokseen *A grounded investigation of game immersion* (2004).

tapahtumia suhteessa pelaajan toimintaan. Adaptiivista ääntä olisi esimerkiksi muutos äänimaailmassa riippuen pelimaailman vuorokaudenajasta. Dynaaminen ääni voi lisäksi olla diegeettistä eli pelimaailmasta peräisin olevaa tai ei-diegeettistä eli pelimaailman ulkopuolista. Teoreettinen pohja nojaa elokuvamusiikin diegeettisen ja ei-diegeettisen musiikin jaotteluun, mutta pelimusiikin dynaaminen muoto tekee jaottelusta moniulotteisemman kuin elokuvamusiikin suhteen. Usein ääni voi myös muuttua tilanteesta riippuen diegeettisestä ei-diegeettiseen muotoon tai päinvastoin.

Collins (2007) esittelee kolme ei-diegeettisen äänen esiintymismuotoa: ensimmäinen on hyvin virtaviivainen ei-diegeettinen, ei-dynaaminen lineaarinen ääni, joka esiintyy tyypillisesti pelin johdantovideoissa sekä välianimaatioissa. Ääni on tällöin muodoltaan muuttumaton ja aina samassa asiayhteydessä juuri samalla tavalla, eikä pelaajalla ole mahdollisuutta vaikuttaa äänimaailmaan omalla toiminnallaan paitsi mahdollisesti sulkemalla tai keskeyttämällä pelin, mikä on usein mahdollista elokuvallisista kohtauksista huolimatta. Ei-diegeettinen ääni voi olla kuitenkin myös dynaamista: adaptiivinen ei-diegeettinen ääni on ääntä, johon pelaaja ei voi suoraan vaikuttaa, mutta joka reagoi esimerkiksi pelimaailman sisäiseen vuorokaudenajan muutokseen olematta kuitenkaan osa itse pelimaailmaa. Interaktiiviset ei-diegeettiset äänet ovat puolestaan äänitapahtumia, joihin pelaaja voi vaikuttaa esimerkiksi liikkumalla tietylle alueelle tai lähestyessään vihollista, jolloin äänimaailma ilmaisee uudesta alueesta tai vihollisen läsnäolosta muutoksena musiikissa. Näitä muutoskohtia kutsutaan englanniksi nimellä *trigger points*.

Diegeettiset peliäännet voivat olla ei-dynaamisia, adaptiivisia tai interaktiivisia. Ei-dynaamiset diegeettiset äänitapahtumat ovat pelaajan tilassa, mutta pelaaja ei voi osallistua niihin suoraan. Esimerkiksi pelimaailmassa soiva radio on ei-dynaaminen diegeettinen ääni. Lisäksi välianimaatioissa on usein tällaista äänisisältöä. Tämän lisäksi ääni voi olla diegeettistä ja adaptiivista tai interaktiivista ja diegeettistä. (Collins 2007: 3.) Diegeettistä, adaptiivista ääntä olisi esimerkiksi kanan kotkotus pelaajan kävellessä pelimaailmassa kanan ohi ja interaktiivista, diegeettistä ääntä puolestaan kanan räjäky, jos pelaaja esimerkiksi heittäisi kanaa kivellä sekä heiton ääni. Collins (2007:3) tuo esille vielä yhden interaktiivisuuden muodon, joka kuitenkin tässä tutkielmassa ei ole olennainen: kineettinen liikkeeseen perustuva interaktio, jota voi esiintyä sekä diegeettisen että ei-diegeettisen äänen yhteydessä – tässä on kyse pelaajan kehollisesta

osallistumisesta äänen tuottamiseen peliruudulla. Esimerkiksi peliohjaimen käyttö instrumentin tapaan, tanssipelit ja soittopelit ovat hyviä esimerkkejä tällaisesta. Collins on perehtynyt tähän interaktiivisuuden muotoon huomattavasti syvällisemmin myöhemmissä teksteissään, joista erityisesti kirja *Playing With Sound* (2013) käsittelee aihetta monipuolisesti. Mainittakoon vielä, että lineaarisen äänen sijaan äänimateriaali voi olla epälineaarista. Epälineaarinen ääni on muodoltaan avointa ja koostuu toisiinsa liitettävistä, itsenäisistä äänisegmenteistä toisin kuin lineaarinen ääni, joka etenee aina tietyssä muodossa alusta loppuun. Epälineaarisuus mahdollistaa äänimateriaalin varioinnin ja täten pelien usein epälineaariseen luonteeseen soveltuvan äänisuunnittelun. (Ks. Collins 2008b: 139–164).

Tim Summers (2016a: 8) toteaa, että suurin lähestymistapa pelimusiikin analysointiin on aineistolähtöinen. Saatavilla oleva materiaali vaikuttaa siihen, minkälaisin keinoin aineistoa kannattaa tutkia. Perinteinen musiikintutkimus on nuotti- ja teoskeskeistä, mutta pelimusiikki ei noudata samaa muodollista kaavaa. Tämä on pelimusiikin kannalta hyvä asia, mutta voi aiheuttaa päänsäryn tutkijalle, joka tahtoo analysoida pelimusiikkia eikä valmiita, pelimusiikin analysoimiseen soveltuvia metodeja ole valmiina. Videopelit ovat monimutkaisia, moniulotteisia tutkimuskohteita ja näin ollen niitä voidaan tutkia monella eri tavalla riippuen tarkastelutavasta. Pelimusiikin lähtökohtia ja alkuperää voidaan tarkastella kahdella eri tasolla: se voi olla peräisin pelin sisältä, kuten pelin koodi tai musiikkidata, jolloin kyse on pelin sisäisistä lähteistä eli *in-game sources* tai ne voivat olla peräisin pelin ulkoisista lähtökohdista, kuten haastattelut, tuotantodokumentit ja niin edelleen. Tällöin kyse on Summersin käyttämin termein satelliittilähteistä eli *satellite sources*, joskin käytän tässä yhteydessä pelin sisäisiin lähteisiin selkeämmin kontrastoituvaa käsitettä pelin ulkoiset lähteet. Kumpikin lähtökohta on potentiaalinen tiedonlähde ja tarjoaa tietynlaista informaatiota pelin musiikista. (Summers 2016a: 9.)

Summers (2016a) tekee hyödyllisen jaottelun eri tarkastelutapojen välille: jos lähtökohtana käytetään pelinsisäistä materiaalia, voidaan se jakaa edelleen kahteen osaan eli musiikillisen materiaalin käyttöön liittyvään aineistoon (*deployment of the musical material*) ja näiden aineistoyksikköjen äänisisältöön (*sonic contents of these units*). Musiikillisen materiaalin käyttöön liittyvää aineistoa ovat esimerkiksi peliversioiden ja editointien materiaali, pelin analyttinen pelaaminen ja pelin koodi sekä pelimoottori. Äänisisältö puolestaan tarkoittaa näiden edellä mainittujen aineistojen konkreettisen

äänisisällön havainnointia eli *mitä* ja *minkälaista* musiikillista materiaalia niissä on. Summers (2016a) luokittelee pelin ulkoiset lähteet kolmessa eri kategoriassa: ensimmäinen on haastattelut ja esitelmät. Toinen kategoria on äänitykset, kansivihkot (liner notes) ja partituurit. Kolmantena arvostelut. Lisäksi hän ehdottaa analyysin kuvaajaksi elokuvamusiikin analyysimetoodeista tuttua lineaarista kuvaajaa, johon voidaan ajallisessa suhteessa liittää eri tason huomioita.

Phillips (2014: 148–155) nimeää pelin keskeiset musiikilliset ääniraidat, joista ensimmäinen on *global tracks* eli paikkaan sitomattomat, yleiset ääniraidat. Yleisiä ääniraitoja ovat alle kymmenen sekunnin huomioraidat eli *stingerit*, jotka ilmaisevat esimerkiksi pelaajan olevan voitokas, hävinneen tai löytäneen esimerkiksi uuden keräilyesineen. Stingerin lisäksi pelin valikkoraita ja erilaiset minipelit kuuluvat globaaleihin ääniraitoihin. Globaalien ääniraitojen lisäksi pelissä on usein pääteema eli ”Main Theme”, joka on kuin pelin musiikillinen allekirjoitus. Se on tyypillisesti ikoninen, voimakas ja helposti tunnistettava melodia ja se esiintyy vain rajatuissa tilanteissa, yleensä pelin alussa ja jos myöhemmin muualla, niin se ei toistu kuitenkaan samanlaisena. Näiden lisäksi pelissä on usein tutoriaalteema, joka soi nimensä mukaisesti pelin opastavissa tutoriaali-osuuksissa. Toimintaraidat stimuloivat jännitystä hetkillä, jolloin pelissä tapahtuu jotain jännittävää. Toimintaraitojen yhteydessä voidaan puhua myös pomoraidoista eli ääniraidoista, jotka soivat esimerkiksi silloin, kun pelaaja kamppailee päävastuksen kanssa. Pelissä voi olla myös hetkiä, jolloin pelaajaa pyydetään ratkaisemaan jokin pulmatehtävä – tällaiselle hetkelle voi olla oma *Puzzle track* -ääniraitansa. Ambient-raitojen tarkoituksena on asettaa pelin yleinen emotionaalinen tunnelma silloin, kun pelissä on rauhallisempi vaihe. Ambient-raidat luovat tunnetilan, joka lisää merkityskerroksia pelin ympäristöön. Kaikkien edellä mainittujen lisäksi peleissä on usein kohtauksia, joissa pelaajan toiminta rajataan minimiin tai hetkellisesti pelilliset ominaisuudet poistetaan kokonaan ja näissä on yleensä myös oma ääniraitansa. Esimerkiksi käsikirjoitetut kohtaukset eli *scripted sequences*, välianimaatiot, *quick time event* -tapahtumat ja elokuvalliset kohtaukset ovat pelaajan toimintaa rajoittavia, videopeleissä tyypillisiä ominaisuuksia. Musiikin rooli ja käsitykset sen roolista ovat joustavia ja jatkuvassa muutoksessa riippuen pelin kehitystiimin näkökulmasta asiaan.

## 2.3 Tutkielman aineiston valinnasta

Taidepelit ovat olleet keskeinen kiinnostuksenkohteeni jo ennen kuin kirjoitin laudaturseminaarityöni vuonna 2015. Kyseinen kirjallinen seminaarityö oli kirjallisuuskatsaus silloisen pelimusiikintutkimuksen tutkimuskenttään, sillä suunnittelin jo silloin pro gradu -tutkielmani aihetta ja halusin perehtyä nimenomaan taidepelien äänen ja musiikin tutkimukseen. Alun perin tutkielman oli tarkoitus olla vertaileva tapaustutkimus kahden taidepelin äänestä ja musiikista, mutta käsitteet, kuten taidepeli ja pelimusiikin analysoinnin metodologiset puutteet aiheuttivat teoreettisen sekä metodologisen ahdingon. Valitsin lopulta Journeyn pro gradu -tutkielmani tutkimuskohteekseni aineistonkeruuvaiheessa löytämäni kiinnostavien, juuri musiikillisiin seikkoihin liittyvien aineistolähteiden takia.

Intuiitiivisesti pelaajana on selvää, että juuri äänisuunnittelu ja pelin musiikillinen sisältö vaikuttavat huomattavasti pelin tunnelmaan ja täten myös pelikokemukseen, mutta pelimusiikin tutkiminen ja sen yhdistäminen taideteoreettiseen viitekehykseen on haastavaa, sillä valmiita metodologisia tapoja ei ole. Taidepeleihin liittyvä keskustelu on edelleen nuori aihepiiri tieteellisessä pelitutkimukseen liittyvässä keskustelussa, vaikka väittely siitä, voivatko pelit olla taidetta on väistynyt syrjään ja olennaisempaa on määritellä miten videopelit ovat taidetta, mitä taidepelit ovat ja mistä esimerkiksi taiteellinen kokemus videopeleissä syntyy. Siinä missä pelimusiikin tutkimus hakee vielä metodologisia lähtökohtiaan ja uudenlaisia tapoja pelimusiikin tarkasteluun tulee jatkuvasti lisää, ovat taidepelit edelleen eräänlainen hämärä videopelien kenttä, jossa on lähinnä yhteisymmärrys siitä, että tällaisia pelejä on, mutta määritelmät vaihtuvat sen mukaan, mikä otetaan taidepelin määritelmän lähtökohdaksi tai mikä on pelin olemus taideteoksena. Taidepelien ja pelimusiikin tutkimuksen yhdistäminen on opinnäytetyötasolla herättänyt kiinnostusta ainakin suomalaisen musiikintutkimuksen parissa (ks. Saarikoski 2015; Mäkinen 2015), mutta aihealue on edelleen uusi.

Taidepelit ovat epämääräinen määritelmä peleille, joilla on taiteellisia ominaisuuksia. Pelit voivat edustaa täysin erilaisia peligenrejä, vaikka karkean yleistyksen mukaan ne ovat usein genreltään seikkailupelejä ja indie-pelistudioiden kehittämiä. Tämä ei kuitenkaan ole tarkka tai selkeä raja-alue vaan valtava yleistys, joka on ajatuksen tasolla



läsnä pelaaja- ja pelikulttuurin keskuudessa. Taidepelin määritelmä on kiinnostanut minua jo pitkään, mutta aiheen lähestyminen musiikintutkimuksen näkökulmasta on osoittautunut haastavaksi, sillä taideteoreettinen kysymyksenasettelu vaatisi selkeämpiä metodologisia välineitä pelimusiikin analysointia ja jäsentämistä varten. Jotta voin kunnolla syventyä taidepelien musiikin ja äänen sisällön pohtimiseen, tulisi minun ensin koota riittävästi aineistoa erilaisten taidepelien äänen ja musiikin roolista, jotta voisin havaita mahdollisia toistuvia piirteitä, joita esiintyy juuri taidepelien musiikin interaktiivisessa genressä tai ympäristögenressä (ks. Summers 2011). Tämän tutkielman analyysiosuuden epäsuorana tarkoituksena on pohtia, tulisiko kysymystä ”miten pelien ääntä ja musiikkia voidaan analysoida” lähestyä eri tavalla, koska kyseessä on taidepeli ja miten pelin musiikki ja ääni mahdollisesti vaikuttavat siihen, että analysoitava peli on taidepeli. Lisäksi tutkielma on ensimmäinen askel taidepelien äänen ja musiikin analyysiaineiston keräämisessä ja mahdollisen musiikillisen genren hahmottamisessa.

Olen rajannut tämän tutkielman aineiston seuraavin perustein: a) peli esitellään tai luokitellaan taidepeliksi, b) sen musiikki ja äänisuunnittelu on tuotu arvosteluissa esiin positiivisena, olennaisena osana pelin kokonaisuutta, c) peli on saanut suurimmaksi osaksi positiivisen vastaanoton pelaajien ja pelikriitikoiden toimesta, d) peli on julkaistu perinteiseen tapaan pelaajille ja tavallisille pelialustoille eli lähtökohtana tutkimuskohde on tarkoitettu pelattavaksi pelaajille, ei taideteokseksi taidenäyttelyyn tai muuhun ensisijaisesti taideorientoituneeseen tilaan tai ympäristöön. Taidepelin määritelmän ollessa monisyinen ja tulkinnanvarainen, listaukset taidepeleistä vaihtelevat riippuen määritelmästä: esimerkiksi internet-ensyklopedia Wikipediasta löytyy kaksi sisällöltään osittain yhtenevää listaa taidepeleistä hakusanoilla ”List of video games considered artistic” (Wikipedia, vapaa tietosanakirja: List of video games considered artistic 2020) ja ”List of art games” (Wikipedia, vapaa tietosanakirja: List of art games 2020), mutta – kuten jo listojen nimistä voi päätellä – niissä on selkeitä eroja taidepelin määritelmää koskien. Ensimmäinen on taidekriitikkojen ja peliarvostelijoiden taideteoksina (eng. ”work of art”)<sup>4</sup> nähtyjen pelien lista, kun jälkimmäinen puolestaan kokoelma videopeleistä, joita pelisuunnittelijat tai kriitikot ovat kuvailleet taidepeleiksi tai arthouse-

---

<sup>4</sup> Terminologia on tältä osin harhaanjohtava, sillä käsite taideteos implikoi teosajattelua ja johtaa tietyn tyylin taideteoreettiseen viitekehykseen sekä arvottavaan lähestymistapaan, jossa taide on jaettu korkeakulttuuriin ja ”siihen muuhun” eli populaari- ja viihdekulttuuriin. Videopelit on pääsääntöisesti kategorisoitu osaksi jälkimmäistä, mikä on luonut vastakkainasettelun varhaisessa videopelien ja taiteen suhdetta käsittelevässä keskustelussa (ks. Tavinor 2009: 172–198).

peleiksi (emt). Kumpikin lista määrittelee taidepelit osittain tavoilla, jotka olen esittelemäni rajauksen puitteissa sulkenut pois tämän tutkielman taidepelin määritelmästä, mutta ne sisältävät kuitenkin esimerkkejä peleistä, joiden on monesta eri näkökulmasta nähty edustavan taidepeliä sanan tarkasta määritelmästä riippumatta. Kuten jo aikaisemmin totesin, tyypillisesti taidepelit ovat peligenreltään jonkin selkeämmän genren edustajia, kuten esimerkiksi seikkailu- tai kauhupelejä, mutta saavat tämän lisäksi nimityksen taidepelinä joidenkin pelinsisäisten ominaisuuksiensa takia. Näitä ominaisuuksia ovat usein visuaalinen vaikuttavuus, tarinavetoisuus, tyylielty muoto (sekä ulkoasu että sisällöllisesti elementit), hyvä musiikki ja tunnelmallisuus. Journey on merkitty Steam-pelinjakelupalvelussa käyttäjien toimesta muun muassa nimikkeillä ”seikkailu”, ”indie”, ”kaunis”, ”tunnelmallinen”, ”rento”, ”musiikki”, ”yhteistyö”, ”tutkimusmatkailu” ja ”huippuääniraita” (Steam 2020).

Journeysta ja thatgamecompanysta löytyy paljon tietoa erilaisten haastattelujen, peliarvostelujen ja pelinkehittäjien omien sivujen kautta. Aineistoa on niin paljon, että olen pyrkinyt valikoimaan lähinnä sellaiset lähteet, joissa pelin musiikista ja äänestä mainitaan jotain. Olen lisäksi kerännyt paljon materiaalia thatgamecompany-pelistudioon liittyen, sillä mitä enemmän selasin erilaisia lähteitä läpi sitä keskeisemmäksi Jenova Chenin rooli studion keulahahmona ja peli-auteurina nousi. Thatgamecompany pelistudion esittelyyn olen käyttänyt erilaisia digitaalisessa muodossa internetistä löytyneitä haastatteluja (ks. Sheffield 2008; Rutkoff 2006; Elliott 2010; Ward 2009; Ashley 2019) sekä studion kotisivuilta ja keskeisten henkilöiden kotisivuilta löytämiäni tietoja.

Ian Bogost (2015: 10–21) on kirjoittanut thatgamecompanyn taiteellisesta tyylistä kirjansa *How to Talk About Videogames* toisessa luvussa. Bogostin mukaan pelinkehittäjän taiteellisen kasvun kaari on vaikeammin havaittavissa kuin esimerkiksi kuvataiteessa, elokuvassa tai musiikissa, sillä näiden medioiden taiteilijoiden teokset ovat usein samassa alkuperäismuodossa yleisön nähtävillä (emt: 11), kun taas videopelit rakentuvat useasta erilaisesta palasesta, joiden jokaisen alkuperäinen muoto voi olla hyvin erilainen verrattuna lopulliseen lopputulokseen eli valmiiseen peliin. Lisäksi Bogost (2015: 11) argumentoi, että osasyyn pelinkehittäjien taiteellisen kaaren hitaalle kehittymiselle on pelien teollinen tuotantomuoto ja kaupallisten intressien keskeisyys, mikä johtaa siihen, että taiteelliset piirteet jäävät usein alisteisiksi näille seikoille. Bogost

(ems.) toteaa, ettei pelinkehittäjien taiteellinen kehitys muodosta samanlaista pitkäikäistä jatkumoa kuin muiden taiteilijoiden, tarkentamatta kuitenkaan mitä tämä konkreettisesti tarkoittaa. Tulkitseen Bogostin viittaavan pelinkehittäjien projektiluontoiseen työskentelyyn: pelinkehittäjä usein mukautuu projektin intressien mukaan eikä välttämättä noudata omaa taiteellista visiotaan vaan toteuttaa annettujen tietojen puitteissa haluttua yhteistä päämäärää. Täten pelinkehittäjän oma tyyli kehittyy huomattavasti hitaammin kuin muilla taiteenaloilla ja vaatii vuosia, jotta jokin selkeästi tunnistettava tyyli muodostuisi.

Bogost (2015: 10–21) käsittelee thatgamecompanya esimerkkinä pelistudiosta, jossa studion luova kehityskaari on ollut poikkeuksellisesti suuren yleisön nähtävillä alusta asti thatgamecompanyn ja Sonyn julkaisusopimuksen myötä. Hän havainnollistaa thatgamecompanyn luovan kehityskaaren vaiheita esittelemällä Jenova Chenin alkuperäisen, opiskeluaikana heränneen kiinnostuksen pelien flow-kokemusta kohtaan. Bogost käy tältä pohjalta läpi thatgamecompanyn synnyn ja Sonyn kanssa tehdyn julkaisusopimuksen vaikutukset studion kehitykseen. Julkaisualustan eli PlayStation 3 -konsolin tekniset ominaisuudet ovat vaikuttaneet thatgamecompanyn pelien kehitykseen pelinkehittäjien opetellessa konsolin toiminnan puitteissa parhaita keinoja toteuttaa haluttu luova ideansa. Kehittymisen kaari on nähtävissä studion ensimmäisestä pelistä Journeyyn asti, jonka Bogost tulkitsee olevan kehitysjatkon huipentuma (ems.). Bogost ei puhu peli-auteurista tai auter-teoriasta thatgamecompanya käsittelevässä tekstissään, mutta hän on tehnyt samankaltaisia huomioita siitä, kuinka pelistudion pohjaidea ja taiteellinen visio perustuvat studion kehittäjän eli Jenova Chenin intresseihin ja luovaan ajatteluun Sonyn mahdollistaessa välineet luovan työn toteuttamiseen.

Manu Mäkinen on tutkinut kandidaatintutkielmassaan (2015) musiikin roolia Journeyssa ja pohtinut rentoutumisen, immersion ja flow-kokemuksen merkitystä taidepelikokemuksessa. Kyselytutkimuksensa perusteella hän sai selville, että musiikin koettiin auttavan pääsyssä pelin maailmaan ja pelin aikana koetut tunnetilat vastasivat myös pelin jälkeistä olotilaa. Journey koettiin immerssiiviseksi sekä rentouttavaksi ja musiikin rooli oli arvostettu osa pelikokemusta. Mäkinen tutkielman teoreettinen tausta perustuu Mihaly Csikszentmihalyin (1991; 1997)<sup>5</sup> flow-teoriaan ja kyselylomakkeen hän

---

<sup>5</sup> Mäkinen on käyttänyt lähteinään Mihaly Csikszentmihalyin teoksia *Flow : the Psychology of Optimal Experience* (1991) ja *Finding Flow : the Psychology of Engagement with Everyday Life* (1997).

rakensii kahden standardoidun kyselykaavan<sup>6</sup> pohjalta. Lisäksi Mäkinen (2015: 9–10) liitti lomakkeeseen kysymyksiä pelin rentouttavuudesta ja pyysi vastaajia asettamaan pelin osatekijät sekä pelissä olevan audion osatekijät tärkeysjärjestykseen. Mäkinen ei sisällyttänyt tutkielmaansa analyysia pelin äänistä tai musiikista, mutta toteaa tutkimustulostensa perusteella musiikin roolin olevan merkittävä pelikokemuksen tunnelman luomisessa ja tekee tulosten pohjalta huomion ambient-äänten korostuneesta merkityksestä pelaajakokemuksessa. Kyselyyn vastanneet sijoittivat pelin äänet tärkeimmäksi tekijäksi pyydettyä asettamaan grafiikka, tarina, pelimekaniikka ja pelin äänet tärkeysjärjestykseen ja äänistä tärkeimmäksi koettiin ambienssiäännet (Mäkinen 2015: 20).

Mäkisen tutkielmasta käy ilmi kuinka musiikki vaikuttaa Journeyn tunnelmaan ja auttoi rentoutumaan sekä uppoutumaan peliin. Lisäksi hän pohtii ambient-äänten merkitystä, sillä ne koettiin taustamusiikkia ja pelin palauteääniä tärkeämmäksi osaksi pelikokemuksessa. Phillips (2014: 151) esittää samanlaisen väitteen, jonka mukaan ambient-äännet asettavat tunnelman, joka lisää merkityskerroksia pelin ympäristöön. Phillipsin näkökulma on säveltäjän perspektiivistä, mutta Mäkisen tutkielmaan viitaten on kiinnostavaa, että samankaltainen huomio on myös vastaanottavalta taholta eli tässä tapauksessa pelaajilta, joille kysymys on kokemuksesta ja esimerkiksi tunnetiloista, joihin pelaaja uppoutuu mukaan. Phillips (2014: 167) on maininnut Journeyn esimerkkinä pelistä, joka todisti hitaiden musiikillisten rakenteiden vaikuttavan merkittävästi tunnelmallisen ja liikuttavan pelin pelikokemukseen.

Mäkisen tutkimuskysymys on melko lähellä omaani, mutta hänen tutkimusmetodinsa ja lähestymistapansa ovat erilaiset. Hänen tutkimustuloksensa antavat kiinnostavaa taustatietoa siitä, minkälaisen tunnekokemuksen peli on herättänyt pelaajissa ja mikä musiikin merkitys on heidän kokemuksensa perusteella ollut tässä kokonaisuudessa. Mäkisen tutkielman avulla on helppo perustella, miksi Journeyn äänisuunnittelulla on merkittävä rooli pelin tunnelman asettamisessa ja mitkä ovat mahdollisia perusteluita sille, että Journey tulkitaan taidepeliksi. Mäkinen ainoastaan sivuaa Journeyn määritelmää taidepelinä ja toteaa saman, minkä olen itsekin todennut: taidepelien ja musiikin merkitystä näissä peleissä ei ole toistaiseksi tutkittu ja aihealue on uusi sekä

---

<sup>6</sup> Kyselykaavat ovat *Game Engagement Questionnaire* (Brockmyer et al. 2009) ja *Geneva Emotional Music Scale 9* (Zetner et al. 2008) (ks. Mäkinen 2015).

kiinnostava. Musiikin ja peliäänen merkitys pelitunnelmaan on kiistaton ja erityisesti taidepelien yhteydessä äänimaailman ja musiikin merkitys näyttää korostuvan sekä vaikuttavan pelin taiteelliseen tulkintaan ja kokemukseen merkittävästi.

### 3. THATGAMECOMPANY JA JOURNEY (2012)

Seuraavaksi esittelen tutkielmani tutkimusaineiston eli thatgamecompany-pelistudion vuonna 2012 julkaiseman videopelin nimeltä Journey. Luku alkaa pelistudion esittelyllä, sillä studion aikaisemmilla peleillä ja studion perustajalla, Jenova Chenillä, on keskeinen merkitys siihen, miksi Journey on sellainen videopeli kuin se on. Journey on selkeässä linjassa thatgamecompany-pelistudion ja erityisesti Jenova Chenin taiteellisen näkemyksen sekä hänen videopelien flow-kokemukseen liittyvän kiinnostuksensa kanssa (ks. Chen 2006). Chenin kunnianhimoinen ote pelinkehitystä kohtaan ja vahva visio ovat vaikuttaneet thatgamecompanyn profiiliin indiepelistudiona sekä siihen, minkälainen peli juuri Journeysta tuli, miksi sitä kutsutaan taidepeliksi ja miksi se saavutti niin suuren suosion julkaisunsa jälkeen.

Seuraavassa alaluvussa esittelen thatgamecompanyn kehityskaaren pelistudiona ja tähän liittyvät keskeiset henkilöt. Tätä seuraa lyhyt esittely studion kehittämistä peleistä. Alaluvussa 3.2 esitellään Journeyn yleinen vastaanotto, esitellään pelin yleispiirteet ja mitä tämän analyysin kannalta huomionarvoisia seikkoja pelinkehittäjät ovat pelistä sanoneet muun muassa pelin kotisivuilla tai verkosta löytyvissä haastatteluissa. Luvun viimeisessä alaluvussa käsitellään tarkemmin Journeyn musiikin yleistä vastaanottoa ja esitellään musiikin säveltäjä, Austin Wintory.

#### 3.1 Thatgamecompanyn esittely

Thatgamecompany on vuonna 2006 perustettu, Santa Monicassa Kaliforniassa sijaitseva riippumaton pelistudio. Studion ovat perustaneet Etelä-Kalifornian yliopistossa samaan aikaan opiskelleet Jenova Chen ja Kellee Santiago, jotka tutustuivat toisiinsa maisteriopintojensa aikana yhteisten opintoprojektien kautta (Elliott 2010; Ward 2009). Ajatus omasta yrityksestä sai pontta erityisesti vuonna 2005 tehdyn opintoprojektin, *Cloudin* (Chen & al. 2005), yhteydessä (ks. Elliott 2010; Sheffield 2008). Cloud sitoo idealtaan Thatgamecompanyn estetiikan ja ideologian tehdä pelejä, joiden päämääränä on välittää tietynlainen tunnekokemus pelaajalle riippumatta pelaajan taustoista tai harrastuneisuudesta (ks. Thatgamecompany, Inc 2020). Lähtökohtana ei siis ole kehittää

tietyn peligenren mukaisia pelejä vaan rakentaa peli tietyn tunnekokemuksen ympärille (Ward 2009).

Santiago kertoo Phil Elliottille antamassaan haastattelussa (Elliott 2010), kuinka Thatgamecompanyn ideana oli mahdollisuuksien mukaan tehdä juuri sellaisia pelejä kuin he haluaisivat tehdä, ja tämä mahdollisuus tarjoutui Sony Computer Entertainment -yhtiön Sony Santa Monica -alaosaston tarjotessa kolmen pelin kattavaa julkaisusopimusta Chenin ja Santiagon vastaperustetulle Thatgamecompanylle. Alkuperäiseen tiimiin kuului Chenin ja Santiagon lisäksi John Edwards ja Nicholas Clark (emt 2010). Studion henkilöstö on kasvanut peli peliltä, mutta Chen ja Santiago ovat kummatkin tahoiltaan kertoneet, että heille on ollut tärkeää pitää tiivis ja yhtenäinen linja pelinkehityksessään. Lisäksi iteratiivinen pelinkehitystapa ei toimisi isolla porukalla hyvin, joten he ovat pyrkinet pitämään kehitystiimin tiiviinä sekä samanhenkisenä, jotta studion peleistä tulisi mahdollisimman yhtenäisiä kokonaisuuksia. (ks. Sheffield 2008; Elliott 2010.) Santiago on sittemmin siirtynyt muihin tehtäviin ja lähti Thatgamecompanysta vuonna 2012. Chen toimii edelleen, vuonna 2020, studion taiteellisena johtajana.

Pelistudion kotisivuilla kirjoitetaan pyrkimyksestä tehdä kokeellisia, tunnevetoisia videopelejä kaikenikäisille kulttuuriin ja taustaan katsomatta (Thatgamecompany, Inc 2020). Kyseessä on pienehkö, syyskuussa 2020 noin kolmenkymmenen kahden työntekijän pelistudio<sup>1</sup>, jolla on ollut kolmen pelin julkaisu- ja jakelusopimus Sony Computer Entertainmentin kanssa vuosien 2006–2012 välisenä aikana (ks. ems; Blue Flame Labs 1999–2020 MobyGames: thatgamecompany, llc). Käytännössä julkaisusopimus on tarkoittanut, että Sony Computer Entertainment vastasi Thatgamecompanyn kolmen ensimmäisen pelin julkaisemisesta ja pelit ovat olleet saatavilla alunperin yksinoikeudella Sonyn pelikonsoleille. Myöhemmin pelit on julkaistu myös muille pelialustoille, kuten tietokoneelle ja mobiililaitteille Annapurna Interactiven<sup>2</sup> toimesta. Chen on Thatgamecompanyn lisäksi Annapurna Interactiven toinen perustajajäsen, joten hän on edistänyt Thatgamecompanyn kehittämien pelien itsenäistä julkaisua Sonyn kanssa tehdyn julkaisusopimuksen päättymisen jälkeen.

---

<sup>1</sup> Laskelma työntekijöistä perustuu Thatgamecompanyn kotisivujen Team-välilehdellä mainittuihin henkilöihin. Lähde: <https://thatgamecompany.com/our-team/> (8.11.2020).

<sup>2</sup> Annapurna Interactive on vuonna 2016 perustettu, itsenäisten pelinkehittäjien pelejä julkaiseva yritys, joka on osa elokuvia julkaisevaa Annapurna Picturesia Lähde: <https://annapurnainteractive.com> (8.11.2020).

Thatgamecompanyn aikaisempi tuotanto on vaikuttanut huomattavasti Journeyn kehitykseen. Tästä syystä on tärkeää käydä läpi studion aikaisemmat pelit ja niiden pääpiirteet sisällön, tekijöiden ja vastaanoton kautta. Thatgamecompanyn ensimmäisen pelin ovat kehittäneet Jenova Chen ja Nicholas Clark. Kyseessä on *floW*-niminen simulaatiopeli, jonka alkuperäinen versio julkaistiin ilmaisena Flash-pohjaisena verkkopelinä 14. päivä helmikuuta vuonna 2006. (ks. Jenovachen.info 2020; Kelly 2017; Chen 2006.) FLOW on alunperin Chenin maisterivaiheen opinnäytetyön oheen kehitetty demonstraatio Etelä-Kalifornian yliopiston interaktiivisen median ja pelien laitokselle<sup>3</sup>, ja kaupallinen versio PlayStation 3 -pelikonsolille on julkaistu Sonyn kanssa tehdyn sopimuksen jälkeen noin vuosi alkuperäisen julkaisupäivämäärän jälkeen 22. päivä toukokuuta vuonna 2007. PSP-version kehittämisestä vastasi Thatgamecompanyn sijaan SuperVillain Studios (Sheffield 2008) ja sen alkuperäinen julkaisupäivä oli 6. maaliskuuta 2008. Chen ja Santiago pyrkivät alunperin saamaan uudelle peliyhtiölleen rahoituksen esittelemällä jo aikaisemmin mainittua projektiaan Cloudia, mutta lisättyään *floW* esityslistaansa, herätti se Sonyn ulkoisen kehityksen toimitusjohtajan, John Hightin, kiinnostuksen ja johti yhteistyösopimukseen Thatgamecompanyn ja Sonyn kanssa (Rutkoff 2006). FLOW ladattiin onlinejulkaisunsa jälkeen kahden ensimmäisen viikon aikana yli 350 000 kertaa (Jenovachen.info 2020), mikä vaikutti Hightin kiinnostukseen sekä yhteistyösopimukseen Sonyn ja Thatgamecompanyn välillä.

On syytä mainita, että Nicholas Clarkista löytyy huomattavasti vähemmän tietoa kuin Jenova Chenistä tai Kellee Santiagosta, vaikka Clark on ollut thatgamecompanyn kehitystiimissä mukana alusta alkaen ja osallistui myös studion kahden seuraavan pelin kehittämiseen (ks. Blue Flame Labs 1999–2020. MobyGames: Nicholas Clark). Clark oli *floW*in alkuperäisen Flash-pohjaisen onlineversion toinen kehittäjä ja toimi myöhemmin pääsuunnittelijana (eng. *lead designer*), kun *floW*sta tehtiin Sonyn konsoleille soveltuvat peliversiot (Sheffield 2008; Kelly 2017). Clarkin osallisuus käy kuitenkin pääasiassa ilmi Chenin tai Santiagon antamien haastattelujen kautta sekä esimerkiksi hakemalla tietoa thatgamecompanyn peleistä, jolloin Clarkin nimi tulee vastaan vain mainintana kyseisen pelin tiimiin osallistuneista henkilöistä. Clark on ollut mukana thatgamecompanyn toiminnassa ja osallistunut pääsuunnittelijana useampaan thatgamecompanyn peliprojektiin, joten on kiinnostava – joskin tämän analyysityön puitteissa ohi aiheen

---

<sup>3</sup> Englanniksi University of Southern California's Interactive media and Games Division.



menevä seikka, ettei hänestä ole saatavilla vastaavalla tavalla tietoa, haastatteluja tai muuta materiaalia, kuten esimerkiksi Jenova Chenistä ja Kellee Santiagosta. Spekuloimatta ja ottamatta kantaa Clarkin motiiveihin pysyä taka-alalla, on tämä kuitenkin tuotava esiin seikkana, joka nostattaa erityisesti Jenova Chenin roolia thatgamecompanyn fokushahmona ja henkilönä, jonka ympärille studion kehitys ja taiteellinen näkemys sekä lopullinen pelin toteutus kietoutuu. Clark ja Santiago vaikuttavat olevan tekijöitä, jotka jakavat Chenin taiteellisen vision ja kannustavat häntä eteenpäin tukien hänen pelinkehitysuransa sekä visiotaan. Santiago jopa toteaa asian olevan omalta osaltaan näin Gamasutralle antamassaan haastattelussa (Alexander 2012):

So much of my work at Thatgamecompany was really supporting Jenova's visions for the types of games he wanted to make, and I felt like I have done everything I needed to do there, and that he's in a great place now to go on and continue with some of the other people at Thatgamecompany, to take that to a whole new height.

Santiago lähti thatgamecompanysta vuonna 2012 pian Journeyn julkaisemisen jälkeen. Kuten edellä olevasta lainauksesta käy ilmi, Santiago koki tehneensä kaiken sen mitä hänen pitikin tehdä thatgamecompanyn ja Chenin vision hyväksi. Santiago mainitsee vielä myöhemmin samassa haastattelussa, että oli yksinkertaisesti hänen aikansa etsiä uusia haasteita ja tukea uusia tiimejä sekä projekteja, sulkematta kuitenkaan pois mahdollisuutta myöhempään yhteistyöhön thatgamecompanyn kanssa. (Alexander 2012.) Santiagon haastattelu antaa vaikutelman, jossa thatgamecompany ja sen pelit ovat itse asiassa Chenin taiteellisen vision toteutumia ja Santiago on ollut tukemassa tämän vision toteutumista yhdessä muiden tiimin jäsenten kanssa. Tämä tukee vahvasti vaikutelmaa, joka välittyy pelkästään thatgamecompanyn pelejä pelaamalla, vaikka studion perustamiseen liittyviin taustaseikkoihin ei olisi aikaisemmin perehtynyt – pelistudion peleillä on selkeästi tunnistettava tyyli, joka toistuu peli peliltä. Pelituntuma on samanlainen, vaikka pelien välitön sisältö on visuaalisilta piirteiltään sekä tarinankerronnallisilta tavoitteiltaan erilainen. Pelikokemuksen tunnelmallinen elementti toistuu, ja tämä voidaan tiivistää Chenin visioksi ja hänen intresseihinsä kehitellä keinoja flow-kokemuksen tuottamiseen pelikokemuksessa (ks. Chen 2006). Thatgamecompanyn pelit perustuvat saman idean pelimekaaniseen hiomiseen ja tämän kautta halutun tunnelman välittämiseen pelaajille.

Flowssa pelaaja on meren syvyyksissä uiva bioluminoiva olento, jonka tehtävänä on tutkia ympäristöään, kehittyä ja selviytyä hengissä (thatgamecompany, Inc 2020). Nimensä mukaisesti flow pyrkii tuottamaan pelaajalleen flow-kokemuksen hyödyntämällä Dynamic Difficulty Adjustment -menetelmää (DDA), joka on suoraviivainen konsepti videopelisuunnittelussa. Perusideana on, että pelin vaikeustaso muuttuu dynaamisesti pelaajan taitotason mukaan, jotta pelin haastavuus pysyy juuri optimaalisella tasolla pelaajan taitotason kanssa. Kun pelin vaikeusaste ja pelaajan taitotaso ovat otollisessa suhteessa toisiinsa, pelaajan on mahdollista siirtyä flow-tilaan pelatessaan. (Chen 2006). Chen soveltaa opinnäytetyössään Mihaly Csikszentmihalyin (1990) flow-teoriaa. Hän tarkastelee flow-kokemuksen tuottamista pelissä ja mitkä tekijät vaikuttavat kyseisen kokemuksen syntymiseen. Opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia ja kehittää erilaisia pelisuunnitteluun soveltuvia menetelmiä, joiden avulla flow-kokemusta voidaan vahvistaa videopelikokemuksessa. (Chen 2006: 3.)

Pelistudion seuraavaa peliä, *Floweria*, on kuvailtu flow'n henkiseksi seuraajaksi (ks. Boyer & Nutt 2007). Flower on thatgamecompany'n ensimmäinen täysin alusta alkaen ilman yliopiston turvaverkkoa kehitetty videopeli. Pelissä pelaajalle on haluttu välittää surrealistinen ja unenomainen tunnelma, jossa pelikenttänä toimiva pelto koetaan tavalla, jollainen ei reaaliaikaisessa ole mahdollista. Pelissä vuorotellaan mikrotason yksityiskohtien ja koko kentän kattavan makrotason välillä ja näiden tasojen vuorottelu on keskeisessä osassa pelikokemusta. (Emt.) Lisäksi pelin kehitysvaiheessa on otettu musiikki poikkeuksellisen aikaisin mukaan – sen sijaan, että musiikki olisi pyydetty lähes valmiiseen peliin, pelin kehittäjät aloittivat pelinkehityksen tilaamalla kaksi musiikkikappaletta, joiden tarkoituksena oli asettaa pelin yleissävy koko projektille:

In an interesting move, the developers began with audio, commissioning two musical pieces that set the tone for the project. These tracks, which will likely not be included in the final product, help "get everyone on the same page... doing sample audio tracks to evoke the emotion [will] keep everyone's work consistent." Before there is even concept art, let alone prototyping, the music "seeps into everyone's subconscious." (Boyer & Nutt 2007.)



Kuva 3.1 Kuva videopelistä *fLOW* (thatgamecompany 2006).



Kuva 3.2 Kuva videopelistä *Flower* (thatgamecompany 2009).

Flowerin samankaltaisuus fLOWn kanssa on havaittavissa niin ikään visuaalisesta tyylistä, jossa jo värimaailma sekä hahmojen liike muistuttavat toisiaan (ks. kuva 3.1 ja kuva 3.2) sekä huomattavasti selkeämmin pelituntumasta pelejä pelatessa ja tavasta, jolla fLOWn otus ja Flowerin kukkanen liikkuvat. Uiminen ja tuulella leijailu yhdistetään myös studion seuraavassa pelissä, Journeyssa.

Journey (2012) on pelistudion kolmas ja vuoteen 2020 studion parhaiten menestynyt peli. Pelistä on julkaistu alkuperäisen version lisäksi vielä saman vuoden aikana paljon oheismateriaalia sisältävä *Journey: Collector's Edition* (thatgamecompany 2012). Collector's Edition sisältää nimikkopelin lisäksi pelistudion kaksi aikaisempaa peliä, kaikkien kolmen pelin konseptitaidetta ja kuvakaappauksia, pelinkehittäjän kommenttiraidan jokaisen pelin läpipeluun yhteydessä, viralliset pelitrailerit ja kehittäjän päiväkirjavideon. Näiden lisäksi pakettiin kuuluu kuukauden kokeiluversio PlayStation Plus -palveluun, kaikkien kolmen pelin alkuperäiset soundtrackit, PlayStation 3 -konsolille dynaamisia teemoja sekä taustakuvia ja Journey-teemaisia, PlayStation Networkissa käytettäviä avatar-kuvakkeita sekä kolme pientä minipeliä (ks. thatgamecompany, Inc 2020: intheblog 25.5.2012; Blue Flame Labs 1999–2020 MobyGames: Journey Collector's Edition). Journey oli thatgamecompanyn ja Sonyn sopimuksen kolmas ja täten viimeinen Sonyn julkaisema peli. Thatgamecompanyn ensimmäinen itsenäinen julkaisu ja studion neljäs – vuoteen 2020 mennessä uusin – peli on vuonna 2019 julkaistu *Sky: Children of the Light* (thatgamecompany, Inc 2020; thatgamecompany, Inc 2017–2020). Sky on ensisijaisesti mobiilialustoille suunniteltu peli, jossa ideana on pelaajien yhteistyöhön perustuva moninpeliominaisuus. Nimensä mukaisesti Skyssa pelaajat pystyvät lentämään ja liitämään pitkin taivaita. Peliä on kuvailtu Journeyn seuraajaksi sekä moninpeliominaisuutensa että konseptinsa perusteella (Miller 2019).

Thatgamecompany-pelistudion pelit ovat kaikki saaneet erittäin positiivista huomiota pelaajien, pelikriitikkojen ja laajemman mediayleisön keskuudessa. Studion pelejä on kuvailtu taiteen ja suunnittelun edelläkävijöiksi keskusteluissa, joissa puhutaan videopelien ja taiteen suhteesta sekä siitä, voivatko pelit olla taidetta. Chen (Jenovachen.info 2020) kirjoittaa kotisivuillaan olevansa hyvin ylpeä saadessaan olla mukana tapahtumissa, joissa videopelien roolia taidemediumina tuodaan esille. Journey, Flower ja fLOW ovat olleet osana vuonna 2016 järjestettyä *What about the Art? Contemporary Art From China* -taidenäyttelyä ja Flower oli esillä 2012 järjestetyssä *The Art of Video Games* -näyttelyssä. Lisäksi vuonna 2013 Flower otettiin osaksi *Smithsonian Permanent Collection* -taidekokoelmaa yhdessä toisen videopelin kanssa ja fLOW puolestaan on ollut esillä vuonna 2013 *Museum of Modern Art* -taidemuseossa New Yorkissa. (Emt.) Tämä on kiinnostava tunnustus videopeleille yleisesti taidemuotona

sekä thatgamecompanyn taiteellisille meriiteille. Thatgamecompanyn videopelit ovat indiepelejä sekä taidepelejä, joissa pelillisyyss säilyy, mutta jokin pelikokemuksessa on aina vahvasti taiteellinen ja johtanut siihen, että ne ovat esillä videopeleille epätavallisessa ympäristössä eli taidenäyttelyissä, vaikka alkuperäinen julkaisualue on ollut jokin muu ja pelistudion tarkoituksena on ollut tehdä viihteellisiä, tunnevetoisia pelejä mahdollisimman laajalle pelaajayleisölle.

### 3.2 Journey (2012) – pelin yleispiirteet ja vastaanotto

Journey on thatgamecompanyn kolmas videopeli. Se julkaistiin ensimmäisen kerran 13. maaliskuuta 2012 Playstation 3 -pelikonsolille. Sony Computer Entertainment vastasi pelin alkuperäisestä julkaisusta sekä vuonna 2015 ilmestyneestä PlayStation 4 -versiosta, joka on suuremmalle resoluutiolle ja korkeammalle kuvataajuudelle sovitettu versio alkuperäisestä pelistä. Journey oli viimeinen thatgamecompanyn ja Sonyn sopimukseen kuuluvista videopeleistä.

#### 3.2.1 Pelin yleinen vastaanotto

Peli on saanut positiivisen vastaanoton sekä pelaajien että pelikriitikoiden keskuudessa: esimerkiksi Metacritic-sivustolla 9. heinäkuuta 2020 (CBS Interactive Inc 2020) pelin PlayStation 3 -version keskiarvo on 92 pistettä sadasta, perustuen 78 kriitikon arvioon. Käyttäjien arviot ovat pääasiassa myönteisiä: perustuen 1508 pelaaja-arvioon, pelin arvosana on 8,8 pistettä kymmenestä.<sup>4</sup> Oltuaan pitkään pelattavissa ainoastaan PlayStation -pelikonsoleilla, on Journeya julkaistu myöhemmin myös PC- ja iOS-pohjaisille käyttöjärjestelmille soveltuvat versiot. Pelinjakelupalvelu Steamiin Journey on lisätty 11.6.2020 (julkaisijana Annapurna Interactive), vaikka alkuperäinen PC-julkaisu on ollut hankittavissa Epic Game Storesta jo vuoden aikaisemmin 6. päivä kesäkuuta 2019 lähtien.

---

<sup>4</sup>Arviot perustuvat Journeyn Playstation 3 -julkaisuun. Linkki kyseiselle Metacritic-sivustolle on <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/journey> (8.11.2020).

Jokaiselle julkaisualustalle on oma Metacritic-sivunsa ja tämän pohjalta arvioinneissa on pientä hajontaa. Lisäksi pelin Steam-julkaisu muuttanee pelaaja-arviointeja tulevina kuukausina, mutta on kuitenkin perusteltua todeta, että riippumatta eri julkaisualustoista ja näiden mahdollisista, pienistä pelattavuuteen vaikuttavista eroista sekä tästä johtuvasta hajonnasta ja epäyhdenmukaisuuksista arvostelujen välillä, sisällöllisesti Journey on videopelinä arvostettu ja yleisesti ottaen hyviä arvosteluja saanut videopeli niin pelaajien kuin pelikriitikoiden keskuudessa julkaisualustasta ja versiosta huolimatta.

Pian julkaisunsa jälkeen Journeysta tuli PlayStation Network -palvelun kautta aikojen nopeimmin myynyt peli Yhdysvalloissa (ks. Rose 2012). Huiman myyntimenestyksensä lisäksi Journey on saanut tunnustusta olemalla ehdolla sekä voittamalla lukuisia palkintoja vuosien 2012 ja 2013 aikana, joista mainittakoon muun muassa pelin kotisivuilla esillä olevat Dice Awards, Game Developers Choice Awards, Bafta, Grammy Awards, IGN Game of the Year 2012, Guinness World Records, The New Yorker, Entertainment Weekly, The Guardian, Common Sense Media ja The New York Times.

Journeylla on oma artikkelinsa Guinnessin maailmanennätys sivustolla: sivulla on lueteltu pelin voittamia palkintoja sekä mainittu, kuinka CNN otti pelin mukaan vuoden 2012 kymmenen parhaan videopelin listalle. Journey on Guinnessin maailmanennätys sivustolla, sillä se on vuoteen 2020 mennessä eniten valtavirtapelipalkintoja saanut indiepeli. (Guinness World Records Limited 2020.) Tämän lisäksi Journey oli Sonyn nopeimmin myynyt peli julkaisuvuotenaan ja pelin soundtrack teki historiaa nousemalla Billboard Chartseilla korkeammalle kuin mikään aikaisempi videopeliin alkuperäissävelletty soundtrack pelimusiikin historiassa (Wintory 2020). Joulukuussa 2012 Journey oli ensimmäisenä videopelinä ehdolla Grammy-palkinnon saajaksi.

Journeyn kehitystiimiin kuului 19 henkilöä (ks. Fandom, Inc 2020), joista osa on työskennellyt myös thatgamecompanyn aikaisempien pelien parissa. Jenova Chen toimi projektin johtajana työnimikkeellä ”Game Director”, Nicholas Clark oli jälleen pääsuunnittelijana, studion toinen perustaja, Flowerin tuottajana toiminut Kellee Santiago siirtyi aikaisemmasta tuottajanroolistaan studion puheenjohtajaksi, jolloin Robin Hunicke otti Santiagon vanhan roolin vastaavana tuottajana. Muut erikseen mainitut kehitystiimiin kuuluneet jäsenet olivat johtava insinööri John Edwards, insinööri Martin Middleton,

päätaiteilija ja taiteellinen johtaja Matt Nava, tekninen suunnittelija Bryan Singh, ympäristösuunnittelija Aaron Jessie, feel-insinööri John Nesky, suunnittelija Chris Bell, hahmoartisti ja animaattori Ke Jiang, insinööri Rick Nelson, välineinsinööri Michael Peddicord, animaattori Seiji Tanaka, mallintaja Dallas Robinson, säveltäjä Austin Wintory, äänisuunnittelija Steve Johnson ja yhteisömanageri Aaron Grommesh (Fandom, Inc 2020).

### 3.2.2 Sankarin matka – pelin juonen kuvaus

Pelin juoni perustuu Joseph Cambellin monomyyttiin<sup>5</sup> eli yleismaalliseen, eri kulttuureissa toistuvaan samankaltaiseen kertomukseen, jossa on kyse sankarin matkasta ja sankarin henkisestä muutoksesta matkan aikana. Chen kertoo *Fast Company* -lehdelle antamassaan haastattelussa, kuinka Cambellin sankarin matka on toiminut inspiraation lähteenä Journeylle (Ohannessian 2012). Lisäksi pelissä on hyödynnetty kolmen kohtauksen rakennetta (eng. *Three Act Structure*), jossa on alku, keskikohta ja lopetus. Chen halusi yhdistää hahmon syntymän ja kuoleman sankarin matkaan ja kuvailla elämän eri vaiheita alusta loppuun, jonka jälkeen kaikki alkaa jälleen uudelleen (emt). Hän kuvailee elämän syklistä muotoa ja halusi pelaajan tuntevan olevansa osa jotain suurempaa – Journey onkin pyritty toteuttamaan siten, että pelaaja kokee olevansa pieni pelimaailmaan verrattuna. Tarkoituksena on ollut välittää pelaajalle ihastuksen, ihmetyksen ja hämmästyksen tunne jonkin suuremman äärellä. Pelin minimalistisella moninpeliominaisuudella puolestaan on pyritty tuomaan pelaajien välille emotionaalinen yhteys, sillä kohdatessaan he ovat kumpikin yksinäisiä sankareita tuntemattoman äärellä. Pelaajan eli sankarin matka muodostuu sattumanvaraisista kohtaamisista muiden pelaajien kanssa sekä matkanteosta kohti kaukana hämmöttävää vuotta. (Ks. Ohannessian 2012.)

Peli alkaa kirkkaasti kimmeltävältä aavikolta, jossa pelaajalle annetaan kuvallinen ohje pelin liikkumiseen käytettävistä ohjausmekanismeista (ks. kuva 3.3). Muita vihjeitä pelin juonesta tai tavoitteesta ei tarjota. Autio aavikko ohjaa pelaajan vaistomaisesti etsimään

---

<sup>5</sup> Joseph Cambell (1904–1987) oli yhdysvaltalainen professori ja kirjailija, joka käsitteli vuonna 1949 julkaistussa kirjassaan *The Hero With a Thousand Faces* (suom. *Sankarin tuhannet kasvot* (1990)) eri kulttuureissa toistuvaa kertomusta, jossa teemana on sankarin myyttinen matka.

katsellaan aavikosta poikkeavia objekteja ja juoksemaan kohti kolmea kivipaalua, jotka häämöttävät läheisen dyynin päällä. Kun pelaaja saavuttaa paalut, tutoriaali- eli pelimekaniikkaan opastava vaihe päättyy ja varsinainen peli alkaa. Tällöin näytetään myös pelin otsikko tyylitellyin kirjaimin sekä kaukana häämöttävä, mystinen vuori (ks. kuva 3.4).



Kuva 3.3 Kuvakaappaus Journeyn (2012) tutoriaalivaiheesta. PC-versio.



Kuva 3.4 Kuvakaappaus Journeyn (2012) aloitusruudusta. PC-versio.



Pelaaja on punaiseen kaapuun pukeutunut hahmo, jonka päämääränä on suunnata kohti kaukaisuudessa häämöttävää vuorta. Hahmo saa pelin alussa kaulahuivin, joka auttaa hahmoa liikkumaan liitämällä eteenpäin. Huivi tarvitsee kuitenkin energiaa toimiakseen, ja tätä varten pelaajan on oltava vuorovaikutuksessa pelimaailmassa olevien erilaisten kangasolentojen kanssa. Lisäksi huivin pituutta voi kasvattaa keräämällä hohtavia symboleita pelimaailmasta. Pelaaja pystyy kommunikoimaan muiden pelimaailman olentojen kanssa päästämällä heleän äänen, jolloin hahmon rintakehään ilmestyy kimaltava, vaalea symboli ja pelaajan ympärille napinpainalluksen kestosta riippuen hehkuva energiakenttä, joka kasvaa hetken ja katoaa. Symboli valikoituu satunnaisesti joka kerta, kun pelaaja aloittaa pelin alusta alkaen uudelleen. Itse symbolit perustuvat pelimaailman olentojen kulttuuriin ja kieleen. Symboleita näkyy ympäri pelimaailmaa muun muassa raunioissa ja mosaiikkimaisissa seinämaalauksissa.

### 3.2.3 Lyhyesti pelin rakenteesta: minimalistisuus ja uudelleenpelattavuus

Pelissä on paljon hienovaraisia, dynaamisia ominaisuuksia, joita ei ensimmäisellä pelikerralla osaa arvata. Peli on mystinen ja vähäeleinen. Sillä on uudelleenpeliarvoa jo pelkästään siksi, ettei pelaajan ole mahdollista saada kaikkia peliominaisuuksia käyttöönsä ennen useampaa läpipeluukertaa. Peli ei kuitenkaan anna vihjeitä uudelleenpelaamisen tuomasta lisäsisällöstä vaan asia täytyy tietää etukäteen muiden lähteiden kautta tai yksinkertaisesti saada asia selville pelaamalla peli uudelleen ja huomaamalla eroavaisuuksia sekä löytämällä uutta sisältöä pelikertojen välillä. Ainut pelillinen vihje ja rohkaisu pelin uudelleenpelaamiseen on tapa, jolla peli palaa saumattomasti pelin loputtua takaisin alkuun.

Ulkoasultaan peli on tyylitelty, minimalistinen ja tunnelmallinen. Visuaalista maailmaa dominoi tasokohtaisesti aina jokin tietty värimaailma ja sävy. Esimerkiksi pelin alussa ensimmäinen aavikkotasoo on kellertävän ruskea tai hiekansävyinen, seuraavassa aavikkotasossa väri taivuu hieman oranssiin, kolmas aavikkokenttä on pastellisävyyn pehmeän vaaleanpunainen ja taivas on tässä tasossa poikkeuksellisesti pastellinsävyisen turkoosin värinen. Pelitasojen maanpinta on joko aavikon hiekkaa, vedenalainen hiekkapohja tai lunta. Graafisen toteutuksensa takia siirtymä näiden erilaisten pintojen välillä tuntuu lähes saumattomalta.

Selkeitä tasonvaihtoja on silloin, kun pelaaja löytää temppelin ja kivipatsaan, jonka takana avautuu suuri käytävä seuraavalle tasolle. Pelaaja käynnistää helähdysten avulla välivideon, jonka seurauksena portti käytävään avautuu ja pelaaja voi jatkaa matkaansa seuraavalle tasolle. Välivideoissa pelaaja näkee palasen pelimaailman historiasta ja kohtaa vaaleaan, hohtavaan kaapuun pukeutuneen oppaansa, jota voidaan kutsua esivanhemmaksi (*Ancestor*) tai Muinaiseksi. Muita hahmoja ovat erilaiset kangasotukset, jotka muistuttavat lintuja tai kaloja, lentäviä mattoja tai ääntelynsä perusteella delfiinejä ja niin edelleen. Kangasotusten lisäksi pelissä on suuria, yksisilmäisiä kivirotuksia, jotka hyökkäilevät ja tuhoavat kangasolentoja tietyillä pelitasoilla. Lisäksi pelissä voi kohdata toisia pelaajia eli Kumppaneita (*Companions*).

Pelissä on kahdeksan päätasoa, jotka on nimetty seuraavasti pelin datakansion Sound-alakansiossa: *Graveyard* eli Hautausmaa, *Barrens* eli Hiekkamaa, *Desert* eli Aavikko, *Canyon* eli Kanjoni, *Cave* eli Luola, *Ruins* eli Rauniot, *Mountain* eli Vuori ja *Summit* eli Huippu. Lisäksi tiedostoissa on mainittu lopputekstit eli *Credits*, joka ei sinänsä ole enää pelattava pelitaso, mutta sisältää muihin tasoihin verrattuna vastaavalla tavalla omat ohjelmointinsa muun muassa musiikillisen sisällön ja visuaalisten elementtien suhteen.

Journey on kokonaisuutena kaunis, minimalistinen ja pelimekaanisilta ominaisuuksiltaan yksinkertaisen viihdyttävä. Lisäksi pelikokemus on rentouttava (ks. Mäkinen 2015) ja Journeyssa on jokin samankaltainen immersiiivinen ominaisuus, mikä saa pelimaailman sekä sen hahmot tuntumaan siltä kuin kaikki olisi hyvin sulavaa ja virtaa luonnostaan helposti ja kevyesti eteenpäin. Suhteessa thatgamecompanyn aikaisempiin peleihin, Journeyssa on havaittavissa samaa leijailevaa, ilmavaa ja flow-kokemukseen viittavaa toiminnallisuutta, mitä studion aikaisemmissa peleissä on ollut.

### 3.3 Austin Wintory ja Journeyn musiikista yleisesti

Journeyn musiikin on säveltänyt Austin Wintory ja johtavana äänisuunnittelijana toimi Steve Johnson (eng. ”Lead Sound Designer”). Muut pelin lopputeksteissä erikseen mainituista pelin musiikin ja äänisuunnittelun parissa toimineista henkilöistä ovat Monty

Mudd nimikkeellä ”Music Supervisor” ja musiikin editoinnista vastannut Ted Kocher. (Journey 2012.) Visuaalisen näyttävyytensä ja sulavan pelimekaniikkansa lisäksi erityisesti Journeyn musiikki on saanut hyvää palautetta sekä paljon positiivista huomiota.

Journeyn musiikki on palkittu muun muassa BAFTA:n parhaan, varta vasten peliin sävelletyn musiikin (eng. *Best Original Music*) sekä audiosaavutuksen (eng. *Audio Achievement*) palkinnolla vuonna 2013. AIAS-organisaation D.I.C.E Awards palkitsi Austin Wintoryn erinomaisesta, varta vasten peliin sävelletystä musiikista (eng. *Outstanding Achievement in Original Music Composition*) vuoden 2013 palkintogaalassa. Lisäksi Journeyn soundtrackin päätöskappale oli ehdolla parhaan videopelissä olevan kappaleen saajaksi (eng. *Best Song in a Game*). Edellä mainittujen palkintojen lisäksi Wintory on palkittu Journeyn musiikista G.A.N.G:in parhaan alkuperäisalbumin (eng. *Best Original Soundtrack Album*), parhaan interaktiivisen partituurin (”Best Interactive Score”) ja parhaan laulettu kappaleen palkinnolla pop-kategoriassa kappaleella ”I Was Born For This” (eng. *Best Original Vocal Song – Pop ”I Was Born For This”*) vuonna 2013.

On aiheellista mainita, että erilliset musiikkipalkinnot liittyvät Journeyn soundtrackin palkitsemiseen ja täten albumimuotoisen sisällön arvostukseen. Soundtrackin lisäksi Journeyn äänisuunnittelu on palkittu vuonna 2013 parhaan audion palkinnolla (eng. *Best Audio*) Game Developers Choice Awards -palkintogaalassa sekä parhaan musiikin palkinnolla videopeliin tai interaktiiviseen mediaan (eng. *Best Original Score for a Video Game or Interactive Media*) IFMCA-palkintogaalassa. Näiden lisäksi Spike Video Awards palkitsi pelin parhaan sävelletyn musiikin palkinnolla (eng. *Best Original Score*) jo vuonna 2012. Lisäksi Wintory oli ehdolla parhaan pelissä olevan kappaleen saajaksi kappaleellaan ”I Was Born For This” (eng. *Best Song in Game ”I Was Born For This”*). Pelin musiikki oli ehdolla myös Grammy-palkinnon saajaksi parhaan visuaalisen median soundtrackin partituurista (eng. *Best Score Soundtrack for Visual Media*). (Ks. Wintory 2020; IMDB.com, Inc. 1990–2020.) Austin Wintoryn kotisivuilta käy ilmi, että palkintoja Journeyn musiikista on myönnetty huomattavasti enemmän ja edellä on mainittu ainoastaan tunnetuimmat tahot, jotka ovat antaneet tunnustusta ja huomiota Journeyn äänisuunnittelulle ja musiikilliselle sisällölle sekä Austin Wintorylle.

Austin Wintory on Denverissä, Coloradossa vuonna 1984 syntynyt elokuva- ja pelimusiikkisäveltäjä (Classic FM 2016). Wintory on säveltänyt musiikkia Journeyn lisäksi yli kolmeenkymmeneen videopeliin, kuten esimerkiksi *The Banner Saga* -pelisarjaan (Stoic Studio 2014–2018), *Assassin's Creed: Syndicate* (Ubisoft Quebec 2015), *Counter Strike: Global Offensive* (Valve & Hidden Path Entertainment 2012) ja *Abzû* (Giant Squid Studios 2016) sekä yli viiteenkymmeneen elokuva- ja televisiosarjaan (Wintory 2020; Classic FM 2016). Wintory on lisäksi säveltänyt musiikkia aikaisempiin Jenova Chenin kehittämiin peleihin eli alkuperäiseen Flash-pohjaiseen *fOwhun*. Samat kappaleet ovat käytössä myös Sonyn kanssa julkaistussa versiossa (ks. Wintory 2020; Chen 2006).

Journeyn soundtrack on julkaistu yhdessä Journey-videopelin kanssa 13. maaliskuuta vuonna 2013. Soundtrackiin kuuluu 18 ääniraitaa, joista viimeinen kappale ”I Was Born For This” sisältää vokaaliosuuksia; muut soundtrackin kappaleet ovat orkesterin ja vuorottelevien solistisia osuuksia soittavien soitinten kokonaisuus. I Was Born for This -kappale soi pelin lopputekstien aikana, joten itse pelimaailmassa kappaletta ei kuulla ja esimerkiksi Wintoryn Polygon-verkkosivustolle antamassa videohaastattelussa puhutaan Journeyn viimeisen kappaleen säveltämisen haasteista, mutta tässä yhteydessä viimeisellä kappaleella tarkoitetaan soundtrackin seitsemättätoista ääniraitaa, jonka nimi on *Apotheosis* (ks. Ashley 2019).

Wintory on kuvaillut Journeyn musiikin säveltämisen olleen kuin matka itsessään, mikä vaati häneltä itsetutkiskelua ja kaikkien hänen musiikkiin liittyvien taitojensa hyödyntämistä. Journey oli Wintorylle peli, jollaisen kehityksessä hän oli haaveillut olevansa mukana (Wintory 2012). Sävellysprosessi on epätyypillinen videopelimusiikin säveltämiskonventioihin nähden, sillä musiikki on sävelletty samaan aikaan pelin kehityksen aikana ja läheisessä yhteistyössä pelin muiden osien kanssa – musiikki on vaikuttanut aktiivisesti pelin suunnitteluun ja päinvastoin (Ashley 2019), mikä on poikkeuksellista ja epätavallista perinteisessä pelinkehitysmallissa (ks. Phillips 2014: 145; Collins 2008b: 85–106).

## 4. ANALYYSI JOURNEYN ÄÄNESTÄ JA MUSIIKISTA

Mietin pitkään, miten videopelien ääntä ja musiikkia on järkevää tutkia ja miten se olisi mahdollisimman objektiivista sekä systemaattista huolimatta siitä, kuinka erilaista pelien musiikki ja ääni voivat olla käyttötarkoituksiltaan, sisällöltään ja vaikutukseltaan riippuen minkälaisesta pelistä on kyse. Olin tehnyt pohjustavaa työtä sekä pelannut pelin analyttisesti jo ennen kuin Ludomusicology-kirja oli julkaistu. Ongelmaksi muodostui aineistolähtöisyys ja miten sen kautta valita sopivat metodit, kun niitä ei yksinkertaisesti ole ollut tarjolla. Summersin käyttämät käsitteet ovat selkeät ja jäsentävät analyysimateriaalin tavalla, joka auttaa jo ajatuksen tasolla jäsentämään kaikkea sitä aineistomäärää, jota pelien äänisuunnittelu ja musiikki pitävät sisällään.

### 4.1 Analyysimetodin esittely

Sovellan Journeyn musiikin ja äänisuunnittelun analyysiin tekstin toisessa luvussa käytettyjä käsitteitä. Analyysiprosessi on toteutettu seuraavalla tavalla: peli on pelattu alunperin PlayStation 3 -pelikonsolilla ja myöhemmin uudelleen tietokoneella. Analyysimetodia päättäessä ja parhaiten soveltuvien teoreettisten käsitteiden hahmottamiseksi olen kerännyt peliin ja sen musiikkiin liittyvää aineistoa muun muassa Jenova Chenin kotisivuilta ja haastatteluista, thatgamecompany-pelistudion kotisivuilta, säveltäjä Wintoryn kotisivuilta ja haastatteluista sekä muista erilaisista kirjallisista lähteistä, jotka jollakin tavalla liittyvät Journeyyn. Analyysiprosessi on aineistolähtöinen ja sisältö sekä sen yhteydessä löydetty materiaali on määrittänyt soveltuvien teoreettisten ja metodologisten välineiden valintaa.

Kuten aikaisemmista luvuista on käynyt ilmi, tutkielmani analyysiosuus painottuu pitkälti pelin ulkoisten lähteiden hyödyntämiseen, sillä aineistoa on paljon, ne vastaavat hyvin kysymykseeni Journeyn äänen ja musiikin roolista pelissä ja ovat sisällöltään hyvin yhdenmukaisia keskenään. Lisäksi tiedonhakuja tehdessä kävi haastattelujen perusteella ilmi seikkoja, jotka muuttivat huomattavasti näkökulmaani Journeyn musiikin suhteen: sen sijaan, että pyrin analysoimaan miten pelin musiikki mahdollisesti vaikuttaa siihen,

että Journey on taidepeli, on haastattelujen kautta selvinnyt jo aikaisemmassa luvussa, että thatgamecompany menettelee pelisuunnittelussaan normaalista poikkeavalla tavalla: Flowerin kehitys aloitettiin tilaamalla kaksi musiikkikappaletta yleisen tunnelman hahmottamiseksi (ks. Boyer & Nutt 2007) ja Journeyn tapauksessa prosessi on ollut tätäkin vuorovaikutteisempi pelinkehittäjien ja säveltäjän välillä: Wintorya pyydettiin ensin säveltämään halutun pelitason musiikki, jonka perusteella pelinkehittäjät puolestaan rakensivat kyseisen tason, jonka jälkeen Wintory pelasi pelinkehittäjien luoman prototyypin ja muokkasi tason musiikkia sopivalla tavalla (ks. Ashley 2019). Voidaan olettaa, että musiikki toimii thatgamecompanyn pelinkehitysprosessissa keskeisenä inspiraation lähteenä ja yleisen tunnelman asettajana, joka on ollut keino pitää studion taiteellinen linja yhtenäisenä läpi kehitysprosessin. Lisäksi musiikin roolilla on selvä tarkoitus välittää se jokin tietty voimakas tunnekokemus myös pelaajille.

Olen alunperin pelannut Journeyn analyttisesti ensimmäisen kerran PlayStation 3 -pelikonsolilla ja palannut kertaamaan peliin liittyviä muistoja PC-version parissa, kun se julkaistiin Steamissa. Tästä johtuen kuvankaappaukset ovat edellä mainitusta peliversiosta. Lisäksi nauhoittamani analyttinen pelikerta on pelattu tietokoneella, joten analyysi perustuu PC-versiosta tehtyihin huomioihin sekä löyhästi aikaisempiin muistiinpanoihini vuosien takaisesta PlayStation 3 -kokemuksesta. En ole varma versioiden eroista, sillä ensimmäisistä pelikerroista on niin pitkä aika, etten pysty vertaamaan yksityiskohtia konsolilaitteiston puuttumisen takia. Pelikokemukseni on kuitenkin ollut pääpiirteiltään samanlainen kuin aikaisemmilla pelikerroilla. Olen kuitenkin ottanut annettuna, että alkuperäinen peli on pysynyt pääpiirteiltään äänellisiltä ja pelillisiltä toiminnoiltaan samanlaisena pelialustasta riippumatta<sup>1</sup>.

Peliä pelatessa olen tehnyt tekstitiedostoon merkintöjä ja huomioita kiinnostavista seikoista rajaamatta tarkasteltavien seikkojen aihepiiriä etukäteen, sillä halusin mahdollisimman välittömän ja ulkopuolisilta ärsykkeiltä vapaan, puhtaasti analyttiseen pelikokemukseen perustuvan pelikokemuksen. Olen verrannut subjektiiviseen kokemukseeni liittyviä argumentteja kuuntelemalla pelin pelanneiden ystäväni kommentteja sekä lukemalla pelistä kirjoitettuja arvosteluja. Nämä ovat

---

<sup>1</sup> Etsin tietoa mahdollisista eroavaisuuksista, mutta erot ovat lähinnä pelialustaan liittyviä bugea, kuten tietokoneella pelatessa esimerkiksi grafiikkaongelmia tai tallentamiseen liittyviä bugeja ja niin edelleen (ks. [https://journey.gamepedia.com/PC\\_Version\\_FAQ](https://journey.gamepedia.com/PC_Version_FAQ) (8.11.2020)).

sekundaarilähteitä, jotka ovat antaneet minulle laajempaa perspektiiviä pelkän oman pelikokemukseni lisäksi, mutta joihin en viittaa analyysissäni.

Analyysi on jäsennetty Summersin (2016a) esittämien käsitteiden mukaan kahden eri lähdetyyppin perusteella pelin sisäisiin lähteisiin ja pelin ulkoisiin lähteisiin. Purkaessani havaintojani Journeyn äänimaailmasta ja musiikista auki, viittaan samalla Summersin esittämiin käsitteisiin ja missä määrin näihin liittyen löysin kiinnostavia, huomion arvoisia seikkoja tutkimuskysymystäni tukien. Seurasin myös Summersin (2016a: 26–28) mallia ja taulukoin itselleni kuvaajan eri lähteistä, niiden raakaformaattista, käyttämistäni analyysimetoodeista ja huomioista näihin liittyen (ks. liite 2). Analyysini on yleiskatsaus Journeyn äänisisältöön, jossa on esitetty yleisiä huomioita eri lähteiden perusteella löydettyihin äänen ja musiikin käyttö- ja ilmenemistapoihin liittyen.

Pelin sisäisiä musiikillisia lähteitä olen etsinyt Journeyn Data-kansion Sound-alakansioista. Tämän perusteella olen tehnyt joitakin huomioita pelin musiikkidatasta ja pelin sisältämän musiikin dynaamisista ominaisuuksista. Sisäiset lähteet kertovat pitkälti pelin äänimaailman rakenteesta ja kansioista on löydettävissä kaikki pelissä esiintyvä äänimateriaali. Pelin ulkoisten lähteiden osalta painopiste on erityisesti jo edellisessä luvussa käytettyjen haastattelujen perusteella muun muassa Journeyn soundtrackin analyysissä ja Austin Wintoryn haastattelussa (ks. Ashley 2019). Kuvailen musiikillisia piirteitä Collinsin (2013) ja Phillipsin (2014) käyttämien pelimusiikkiin liittyvien käsitteiden avulla.

Lisäksi olen kuunnellut pelin soundtrackin analyttisesti ja verrannut sitä pelimaailman musiikilliseen ja äänelliseen sisältöön. Seuraava alaluku käsittelee ja analysoi miten pelin äänimaailma on rakentunut ja sisältää siis kaiken pelissä olevan äänen. Jälkimmäinen alaluku puolestaan vertailee pelin ja soundtrackin sisältöä keskenään, sillä pelimusiikin dynaaminen luonne hahmottuu selkeästi kiinnittämällä huomiota siihen, kuinka erilainen itse pelikokemus oli musiikillisesti pelin soundtrackiin verrattuna. Tämä on toki riippuvainen pelikerrasta ja kenties toinen pelikerta olisi tarjonnut hyvin erilaisen musiikillisen kokemuksen.

## 4.2 Journeyn äänimaailma

Journeyn äänimaailma on toteutettu huolellisesti. Dynaamisiin ominaisuuksiin on panostettu, mikä käy ilmi pelin musiikkidataa sisältävän kansion tiedostojen määrästä ja tavasta, jolla erilaiset äänet on ohjelmoitu tuottamaan äänimateriaalia peliin. Journeyn musiikkidata on löydettävissä pelin tiedostojen joukosta DATA-kansion alakansista Sounds.

Sounds-kansiossa on yhteensä 39 tiedostoa ja kaksi alakansiota (Reverb ja Streams). Tiedostot ovat tällä kansiotasolla muodoltaan joko bnk- tai streams-päätteisiä. Tiedostojen nimistä on mahdollista päätellä kyseessä olevan eri tasojen musiikin, äänieffektien ja erikoistehosteiden ohjelmointiin liittyviä tiedostoja (esimerkiksi LVLMusRuins.bnk ja LvlSfxRuins.sfx.streams). Reverb-kansiossa on yksi tiedosto, joka sisältää tiedot pelin kaikuefektin parametreille. Streams-alakansiossa puolestaan on 590 tiedostoa ja lisäksi yksi kansio nimeltä "mus". Tiedostot ovat ogg-muodossa olevia äänitiedostoja ja MIDI-tyyppisiä tiedostoja, jotka on nimetty usealla eri tavalla, mutta keskenään loogisesti. Osa tiedostoista kuvaa sisältöään ymmärrettävämmin kuin toiset, mutta kuuntelemalla on mahdollista saada nimeämislogiikasta kiinni: äänielementit, jotka vaikuttavat esimerkiksi taustamusiikin variointiin, on nimetty numero-kirjain-numero - yhdistelmiä hyödyntäen (esimerkiksi 5m7). Tiedostonimeltään hieman monimutkaisemmat 5m6L12MP, 5m6L12MP\_track0, 5m6L12MP\_track1 ja 5m6L12MP\_track2 ovat kestoaltaan saman mittaisia ja äänimateriaaliltaan samankaltaisia, mikä tarkoittanee, että ne ovat eri vaihtoehtoja saman äänisekvenssin kohtaan, jonka avulla epälineaarinen äänikokemus muun muassa pelin taustamusiikin suhteen toteutetaan. Lisäksi kansiossa on kuvaavammin nimettyjä äänitiedostoja, jotka kertovat missä pelitasossa tiedoston ääni soi ja minkälainen sen käyttöfunktio on. Esimerkiksi PaintingReveal-äänitiedosto soi pelissä silloin, kun pelaaja on ollut vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa ja saa piilossa olevan seinämaalauksen kuvan näkyviin. Muita sisältöään selkeästi kuvaavia tiedostonimiä ovat muun muassa Silence10s ja AncestorAmbienceFromSummitPeak-QuadLoop1. Tiedostojen määrästä ja muodosta voidaan päätellä, että pelissä on monimutkainen, pääosin epälineaarisesti toteutettu dynaaminen äänikokonaisuus. Tätä väitettä tukee sekä analyttinen läpipeluukokemukseni että Wintoryn toteamus pelin musiikillisen kokemuksen



erilaisuudesta, jos pelaaja pelaa pelin pääosin yksin eikä esimerkiksi yhdessä toisen pelaajan kanssa (Ashley 2019). Moninpeliominaisuuteen on siis kiinnitetty äänisuunnittelussa huomiota.

Äänitiedostot ovat sisällöltään minimalistisia ja kestoaltaan lyhyitä. Ääniä voidaan kuvailla esimerkiksi seuraavilla adjektiiveilla: kaunis, herkkä, ilmava, kaikuista, heleä, metallinen. Instrumentit ovat tunnistettavissa erilaisiksi orkesterisoittimiksi, kuten selloksi, viuluksi, huiluksi, bassohuiluksi, harpuksi ja näiden yhdistelmiksi. Joissakin esimerkeissä on myös lyömäsoittinten ääniä ja naisen lauluääntä muistuttavia syntetisoituja äänisampleja. Osassa ääninäytteissä on metallisia ja elektronisia ääniä muistuttavia elementtejä. Musiikillisten äänten lisäksi tiedostoista löytyy tuulen huminaa, ukkosen jyrinää ja muita luonnon ääniin viittaavia ääniefektejä. Pelissä ei ole puhetta, joten pelimaailmassa kohdattavat hahmot äänitelevät erilaisin musiikillisin ääniin. Pelaaja voi kommunikoida pelimaailman erilaisten esineiden ja toisten pelaajien kanssa hyvin minimalistisella tavalla eli päästelemällä heleitä, eri sävelkorkeuksilla olevia äännähdyksiä.

Pelaajan helähdykset ovat ääniefektejä, jotka on nimetty pelin tiedostoissa muodossa Journey-SFX-[P1 tai P2]\_[MP tai SOLO]-mix-[D/L/LD/LU/N/R/RD/RU/U]. P1 ja P2 viittaavat pelaajaan merkityksessä Player1 tai Player2, MP tarkoittaa multiplayer eli moninpelitilaa. Solo viittaa yksin seikkailevan pelihahmon ääniin. Nimien viimeisen osan kirjaimet ja kirjainyhdistelmät ovat tietyn äänen luokittelua varten. Analyttisen pelaamisen perusteella huomasin, että äänet muuttuvat pelikentästä riippuen sekä suhteessa tilaan että konkreettisesti siltä osin, minkälaisia helähdyksiä pelaajan hahmo voi kyseisessä kentässä tehdä. Esimerkiksi maanalaisessa tasossa (tiedostoissa viitataan nimellä Cave), jossa ympäristö muistuttaa vedenalaista maailmaa, helähdys on tunkkaisempi ja kuulostaa siltä, kuin pelaaja olisi veden alla tai pienessä, vähäkaikuisessa tilassa. Aavikolla ääni kaikuu pidemmälle ja on huomattavasti ilmavampi, kun taas pelin viimeisessä tasossa, pelaajan edetessä viimeisillä voimillaan kohti päämääränsä, kykenee hahmo hädin tuskin päästämään minkäänlaista ääntä. Pelaajan helähdykset ovat dynaamisia, interaktiivisia ja mukautuvat adaptiivisesti pelimaailman muutoksiin sekä suhteessa toiseen pelaajaan.

Ääniefektit tai helähdykset, jotka kuuluvat moninpelitilanteisiin ovat nimeltään loogisessa muodossa siten, että ensimmäisen pelaajan (P1) ja toisen pelaajan (P2) samaan kirjaimeen päättyvät äänitiedostot ovat äänisisällöltään kuin kysymys-vastaus -pareja ja kuulokuva antaa viitteitä inversion kaltaisesta asetelmasta, joskin intervallisuhteet eivät osu yksiin, mutta äänten liikkeet ovat aina vastakkaiset toisiinsa nähden, vaikka lähtösävel ja intervallisuhteet eivät ole samat. Äänien nimillä on jälleen kuitenkin jokin selkeä logiikka. Perinteisen musiikkianalyysin avulla saisi todennäköisesti selville, onko taustalla esimerkiksi sarjallisen musiikin tekniikka, jota on hyödynnetty pelin dynaamisen äänisuunnittelun toteuttamisessa. Tässä analyysissä en kuitenkaan syvenny niin seikkaperäisesti pelin äänitiedostoihin vaan esittelen lähinnä kiinnostavia huomioita Journeyn äänisisällöstä ja hahmotan näiden perusteella yleiskuvaa pelin äänen ja musiikin toteutuksesta. Kenties ideana on ollut enemmänkin tuottaa varioivaa äänimateriaalia, joka sopii tilanteessa kuin tilanteessa muuhun pelissä soivaan äänimateriaaliin ja yhteen toisen pelaajan äänten kanssa. Kääntämällä äänimateriaali ympäri ja muuttamalla lähtösävelen korkeutta sekä intervallisuhteet siten, että ne sopivat toisiinsa huolimatta minkälaisissa yhteyksissä ne soivat yhteen, on saatu lisää sekvensoitavaa äänimateriaalia, joka on sekä dynaamista että muiden äänien kanssa yhteensopivaa; kuitenkin siten, että toisen pelaajan ääni on erilainen suhteessa pääsankariin. Edellä mainittu esimerkki voi olla yksi niistä asioista, joihin Austin Wintory viittaa sanoessaan joutuneensa hyödyntämään kaikkea aikaisempaa tietotaitoaan Journeyn musiikkia tehdessään (ks. Wintory 2012).

Tämä on kiinnostava yksityiskohta, joka avaisi aihetta jatkotutkimukselle Journeyn musiikkidatan laajemman analyysin suhteen. On otettava huomioon, että nimeämislogiikastaan huolimatta äänet soivat satunnaisessa järjestyksessä ja koko helähtelykirjo ei ole kaiken aikaa käytössä. Analyyttisen pelikerran perusteella pelihahmollani oli kenttäkohtaisesti yleensä neljä erilaista ääntä käytössään – yksi pitkä ja kolme lyhempää –, mutta tämän varmistamiseksi pitäisi vertailla useampia pelikertoja sekä kaikkia tasoja keskenään tai tarkastella pelin ohjelmointikoodia tarkemmin kokemuksen todenmukaisuuden todistamiseksi.

Journeyssa esiintyy kaikkia pelimusiikille tyypillisiä äänimuotoja. Ei-dynaamista, lineaarista ääntä on esimerkiksi varsinaisen pelin loputtua lopputekstien aikana, kun taustalla soi kappale `end_titles_final`. Vaikka nimi onkin erilainen pelitiedostossa, on kyseessä Journeyn soundtrackilta löytyvä viimeinen kappale, suuresti yleisön eli

pelaajien ja pelikriitikoiden arvostama vokaaliosuuksia sisältävä kappale I Was Born for This. Tämän lisäksi pelissä on valikkoääni, joka soi pelaajan ollessa pelin valikkoruudussa. Tämä on dynaaminen, lineaarinen ääni, joka toistuu, kunnes pelaaja siirtyy valikosta esimerkiksi pelin käynnistämiseen (*Start*) tai pelin sulkemiseen (*Quit to desktop*). Jos peli käynnistetään, kuuluu Start-painikkeen painamisesta ääni. Options- ja Quit to desktop -painikkeen painaminen ei tuota ääntä.

Helähdys on hyvä esimerkki pelissä olevasta dynaamisesta, diegeettisestä, adaptiivisesta ja interaktiivisesta äänestä. Äänitoiminto tulee painettaessa pelin tietokoneversiossa hiiren oikeaa näppäintä tai välilyöntiä. Riippuen kauanko näppäintä painetaan, hahmo joko helähtää nopeasti ja pienieleisemmin kuin jos näppäintä pidetään pohjassa pitkään, jonka jälkeen hahmo hyppää samalla hetkeksi ilmaan ja vapauttaa ympärilleen hohtavan valopallon, joka toisen pelaajan läheisyydessä antaa tämän huiville energiaa. Helähdyksen ääni muuttuu painalluksen mukaan. Pitempi painallus johtaa dynamiikaltaan voimakkaampaan ääneen ja nopeampi näpätys vaimeampaan sekä usein sävelkorkeudeltaan korkeampaan ääneen.

Pelin taustamusiikki rakentuu useista musiikillisista fragmenteista, jotka ovat ei-diegeettisiä, dynaamisia ja adaptiivisia. Pelaajan siirtyessä paikasta toiseen, taustamusiikki reagoi siirtymiin samoin kuin pelin ambient-äännetkin. Pelin yleinen äänimaisema on hyvin rauhallinen, hidas ja hiljainen. Se rakentuu kenttäkohtaisesti erilaisista äänipätkistä, mutta äänimaailma jättää paljon tilaa muille dynaamiselle äänille, kuten pelin yleisille ääniefekteille, jotka liittyvät pelin ympäristöön. Yleisiä ääniefektejä ovat muun muassa erilaiset tuulen huminat, ukkosen jyrinä ja hiekkaputouksien äänet. Kaikista edellä mainituista on useampia ääniversioita riippuen esimerkiksi missä tasossa pelaaja on tai mistä ääni kuuluu pelitilassa: onko putous oikealla vai vasemmalla, jyrähtääkö ukkonen vuoren oikealla vai vasemmalla puolella ja niin edelleen. Nämä ovat edelleen dynaamisia ääniä, joskin diegeettisiä eli peräisin pelimaailman sisältä. Ne ovat myös adaptiivisia, sillä ne reagoivat pelimaailman muutoksiin esimerkiksi pelaajaan edetessä tiettyyn pisteeseen tietyllä tasolla.

Pelimaailmassa on lisäksi muita olentoja, jotka pitävät ääntä: esimerkiksi MountainGuardian -nimisellä otuksella on useampi erilainen ääni, jotka liittyvät otuksen eri toimintoihin, kuten hengittämiseen, sukeltamiseen, nousuun takaisin pinnalle ja

hyökkäämiseen. Olennon ääni on metallinen, jokseenkin uhkaava ja Journeyn muuhun äänimaailmaan verrattuna pelottava. Olennon ääni on diegeettistä, dynaamista ja adaptiivista. Se myös reagoi pelaajan toimintaan ja hyökkää, jos pelaaja jää sen näkökenttään. Tässä mielessä ääni on myös interaktiivista, sillä pelaaja voi tarkoituksellisesti juosta olennon näköpiiriin ja saada sen hyökkäämään. MountainGuardianin lisäksi pelissä on ystävällisiä olentoja, kuten delfiinimäisiä äännähdyksiä pitäviä, lentäviä mattoja muistuttavia otuksia ja lintujen tai kalojen kaltaisissa parvissa liiteleviä kankaanpalasia. Pelaaja voi olla vuorovaikutuksessa näiden olentojen kanssa helähtämällä niille, jolloin olennot vastaavat takaisin ja antavat lisäksi energiaa pelaajan hahmon huiville. Näiden olentojen äänet ovat siten diegeettistä, adaptiivista ja interaktiivista ääntä. Muita interaktiivisia ääniä ovat muun muassa pelaajan askeleet sekä helähdyksien seuraamat toiminnot, kuten mosaiikkitaulujen paljastuminen helähtämisen seurauksena ja maasta kasvavien leveiden kangaspalojen ”herääminen”, kun pelaaja helähtää näiden vieressä. Kangaspalat alkavat hetkellisesti hohtaa ja antavat samalla pelaajan huiville energiaa.

Voidaan sanoa, että Journeyn äänimaailma tuo pelaajalle varmuutta: esimerkiksi pelaajan vapauttaessa kangaspalasia raunioista, musiikki antaa iloisen melodiapätkän palautteena hyvästä teosta. Lisäksi peli antaa vihjeitä etenemissuunnasta: analyttisellä pelikerralla kokeilin, mitä tapahtuu, jos hahmolla juoksee täysin päinvastaiseen suuntaan kuin vuorelle. Pelaaja ei pääse kovin pitkälle, sillä mitä kauemmas toivotusta suunnasta pelaaja juoksee, sitä voimakkaampi tuuli puhaltaa pelaajaa vastaan ja esimerkiksi hiekkatasolla näyttää siltä kuin olisi nousemassa hiekkamyrsky. Pelaajan vauhti hidastuu ja lopulta, riittävän kauaksi juostuaan tuuli on niin voimakas, että se kaataa pelaajan kumoon ja pelaaja kierii taaksepäin kohti oikeaa suuntaa. Lisäksi pelin automaattinen kamera on koittanut jo tässä vaiheessa vaivihkaa kääntää pelaajaa oikeaan suuntaan, mutta pelaajan on mahdollista kääntyä kameraa vastaan. Äänimaailma reagoi muuttumalla hiljaisemmaksi kuin ilmaistakseen, ettei tässä suunnassa ole mitään kiinnostavaa. Ainoastaan voimakkaan tuulen ääni oli lopulta jäljellä, mutta muuten oli hiljaista pelaajan askelia lukuun ottamatta, kunnes tuuli pyyhkäisi hahmon kumoon ja hahmo vieri kohti oikeaa suuntaa. Pelin äänimaailma antaa myös muutamia vihjeitä, joskaan ei paljon. Eräs vihjetilanne on pelin alkupuolella, kun yksi delfiiniääntä pitävä lentävä matto jää odottamaan pelaajaa ja ääntelee siten, että pelaaja ymmärtää seurata olentoa.

Lisäksi pelin äänimaailma ja musiikki ovat keskeisessä roolissa pelin tunnetilan asettamisessa ja pelimaailman rakentajana. Äänimaailma vaikuttaa myös pelin tahtiin: pääosin vähäeleinen ja hidas äänimaailma luo kiireettömän tunnelman, joka johtaa siihen, ettei pelaajalla ole kiire juosta tasoa läpi. Toisaalta pelissä on tasoja, joissa pelihahmo liukuu vauhdikkaasti tason läpi ja tällöin taustamusiikki muuttuu hieman nopeatempoisemmaksi ja vauhdikkaammaksi. Lisäksi analyttisellä pelikerralla mukana oli enemmän soittimia kuin muissa tasoissa, mutta en osaa sanoa johtuiko tämä pelkästä sattumasta ja miten pelin äänen ohjelmointi oli tällä kertaa generoinut tämänkertaisen pelikokemuksen äänisisällön.

### 4.3 Journeyn soundtrackin suhde pelin äänimaailmaan

Journeyn soundtrack *Journey* (Wintory 2012) sisältää yhteensä kahdeksantoista ääniraitaa ja kokonaiskestoltaan se on Austin Wintoryn Bandcamp-sivustolla olevan kappalistauksen perusteella pyöristettynä 59 minuutin mittainen (ks. taulukko 4.1). Analyttisen kuuntelun perusteella albumin musiikki on tyylipiirteiltään orkesterimusiikkia, jossa on elektronisia elementtejä. Musiikki on tonaalista ja melodiankuljetuksellisilta ominaisuuksiltaan minimalistista. Instrumentaalinen kokoonpano koostuu orkesterista ja kappaleesta riippuen solistisista soittimista, joihin vuorottelevat sello, poikkihuilu tai bassohuilu, harppu, alttoviulu ja vaskipuhaltimiin kuuluva serpenti (Bandcamp, Inc. Wintory 2013).

#	Nimi	Kesto
1	Nascence	1:46
2	The Call	3:38
3	First Confluence	1:40
4	Second Confluence	2:19
5	Threshold	6:04
6	Third Confluence	1:39
7	The Road of Trials	4:16
8	Fourth Confluence	1:06
9	Temptations	4:13

#	Nimi	Kesto
10	Descent	2:40
11	Fifth Confluence	1:22
12	Atonement	6:10
13	Final Confluence	2:06
14	The Crossing	1:57
15	Reclamation	2:16
16	Nadir	3:36
17	Apotheosis	7:06
18	I Was Born for This	4:40

Taulukko 4.1 Lista Journeyn soundtrackin (Wintory 2012) kappaleista ja kappaleiden kestot.

Albumin viimeisessä kappaleessa ”I Was Born For This” on orkesterisoittimien lisäksi lauluääntä. Naisääni laulaa katkelmia tunnetuista eepsisistä runoista, joista ensimmäinen katkelma on latinaksi laulettu pätkä Vergiliuksen runokokoelmasta *Aeneis*, seuraava muinaisenglantilaisesta sankarirunosta *Beowulf* ja kolmas muinaiskreikkalaisesta Homeroksen *Iliaksesta*. Näiden jälkeen toistetaan kaksi kertaa ranskaksi ”*C'est pour cela que je suis née*”, jonka viitataan olevan Ranskan kansallissankarin, Jeanne d’Arcin sanoma katkelma. Käännös englanniksi on suurin piirtein ”I was born to do this” eli vapaasti suomennettuna ”synnyin tätä varten”, mikä on käytännössä synonyymi Journeyn viimeisen kappaleen nimelle I Was Born For This. Tämän lisäksi laulun sanoituksissa on katkelma japanilaisen Edo-kaudella eläneen runoilijan, Matsuo Bashōn haikusta *Aki no kure*. Viimeisin katkelma on jälleen ranskaksi ja lähteeksi on mainittu Jeanne d’ Arc. Alla kuvakaappaus Austin Wintoryn Bandcamp-sivustolta löytyvistä sanoituksista Journey-albumin viimeiseen kappaleeseen I Was Born for This. (Bandcamp, Inc. Wintory 2013.)

Stat sua cuique dies / To each his day is given. (The Aeneid  
(X.467))

Maél is mé tó féran. / Time it is for me to go. (Beowulf, 316-319)

ὤλετο μὲν μοι νόστος / - Lost is my homecoming (Homer; Iliad)

C'est pour cela que je suis née - I was born for this (Joan of arc)

C'est pour cela que je suis née - I was born for this (Joan of arc)

この道や / 行く人なしに / 秋のくれ / Along this road / Goes no  
one / This autumn eve. (Bashō)  
(phonetically: Kono michi ya / yuku hito nashini / aki no kure)

Ne me plaignez pas - Do not Pity me (Joan of Arc) [reprise "I  
was born for this"]

*Kuva 4.1* Kuvakaappaus I Was Born For This -kappaleen sanoituksista.

Soundtrackin ensimmäinen kappale Nascence on sama kappale, kuin pelin tiedostoista löytyvä Journey\_theme. Kyseessä on koko pelin johtoihe tai peräti *idée fixe* (ks. Phillips 2014: 61) eli niin sanottu kiinnittynyt idea, jonka toistuu läpi koko pelin sekä pelin soundtrackin. Kiinnittynyt idea on yksi johtoiheen intensiivinen muoto, joita pelimusiikissa voi olla vain yksi, kun johtoiheita puolestaan voi olla useampia (emt: 62). Yksittäinen ilmiö voi olla merkityksellisempi kuin johtoihe ja toimia keskeisenä

liikkeellepanevana voimana koko tarinassa. Alkuperäinen ajatus on peräisin tunnetulta ranskalaiselta säveltäjältä Berliozilta, mutta Phillips (2014: 61–63) on avannut idée fixe -käyttöä juuri pelimusiikin kannalta tavalla, joka sopii Journeyyn tapaukseen kuvaavasti. Journeyn teema esitellään ensimmäisen kerran soolosellolla soitettuna ja myöhemmin eri instrumentit varioivat teemaa tai se soi taustalla hitaana kontrapunktisena elementtinä, kuten esimerkiksi pelin viimeisessä kappaleessa, Apotheosiksessa (ks. Ashley 2019).



Kuva 4.2 Transkriptio Journeyn teemasta, kirjoittajan nuotinnos.

Yllä olevassa nuottikuvassa (ks. kuva 4.2) on transkriptio Journeyn pääteemasta, jonka olen nuotintanut kuuntelemalla analyttisesti soundtrackin kappaletta Nance ja pelin äänitiedostoista löytyvää kappaletta Journey\_theme. Pääteema on ensimmäisen kerran esitelty luonnollisessa h-mollissa. Se on kuuden tahdin mittainen kokonaisuus, jonka lisäksi on vielä kahden tahdin mittainen lopuke, jotka toimivat samalla siirtymänä seuraavaan instrumenttiin, joka alkaa varioida jälleen pääteemaa mahdollisesti muiden soitinten säestäessä ja varioidessa teemaa omalla tavallaan. Koko soundtrack rakentuu saman teeman variointiin ja teema on kuultavissa jokaisessa soundtrackin kappaleessa tunnistettavassa muodossa. Teema saattaa soida kappaleesta riippuen hyvin hitaasti tai pienemmissä osissa, korukuvioin koristeltuna, eri instrumentilla ja niin edelleen. Tämä luo hyvin yhtenäisen kokonaisuuden, jossa yleistunnelma pysyy hyvin samanlaisena huolimatta siitä, että teeman ympärillä oleva äänimateriaali voi olla orkestraalista tai ääniefektimäistä.

Polygonin tekemässä Austin Wintoryn videohaastattelussa kerrotaan, kuinka Jenova Chen pyysi Wintorya kirjoittamaan tiivistelmän pelin musiikista: perusteeman, joka voisi ohjata kehitystä eteenpäin. Samassa haastattelussa kuvaillaan sävellysprosessin ja pelinkehityksen vuorovaikutteista suhdetta. Musiikki on ollut jatkuvassa vuorovaikutuksessa pelin muun kehityksen kanssa. Ainoastaan pelin viimeisen kappaleen, Apotheosin suhteen sävellys- ja pelinkehitysprosessi eivät noudattaneet kehämäistä, vuorottelevaa kehitystapaa. Tyypillinen kehitysprosessi muistutti iteratiivista menetelmää, jota pelistudio on käyttänyt aikaisemmissa projekteissaan (ks. Sheffield

2008). Wintory sävelsi musiikkia tietylle tasolle, jonka jälkeen hän lähetti sen pelinkehittäjille, jotka puolestaan tekivät kappaleen pohjalta kyseisen pelitason prototyypin, jonka Wintory jälleen pelasi, inspiroitui ja sävelsi tason musiikin uudelleen. Wintory kertoo Jenova Chenin olleen järkkymätön ajatuksessaan antaa musiikin olla pelin tunnepohjainen kiintopiste tai suunnannäyttävä, ”Pohjantähti”. (Ashley 2019.) Tästä näkökulmasta tarkasteltuna voidaan sanoa, että itse asiassa musiikki on ollut inspiraation lähde eikä sitä ole suoraan sovitettu pelin parametrien mukaan vaan se on ollut osaltaan kehittämässä ja ohjaamassa tunnetta, jonka Chen on halunnut välittää Journeyn avulla.

Lisäksi haastattelussa kerrotaan, että Wintory on hyödyntänyt motiiveja antamalla muun muassa eri sooloinstrumenteille omat roolinsa, jotta pelaajan olisi helpompi ymmärtää sanattomasti kerrottua pelin tarinaa. Sello on pelaajan motiivi ja bassohuilu kuuluu pelissä oleville Muinaisille. Harppu ja alttoviulu edustavat muita pelaajia eli kumppaneita. Orkesteri tuodaan ensimmäisen kerran mukaan, kun kirkas valo lentää taivaan yli pelin kolmannessa tasossa. Ääni on vähäinen ja ikään kuin vihjaus, että edessä no muutakin kuin yksinäinen vaellus aavikolla. (Ashley 2019.)

Ensimmäinen huomattava ero pelin musiikin ja soundtrackin välillä on yksinkertaisesti se, että soundtrackilla olevia kappaleita ei kokonaisuudessaan kuulu itse pelissä vaan äänimateriaali on pilkottu osiin, jotka ovat osa pelin dynaamista äänikokonaisuutta. Analyyttisen pelikertani perusteella ainut soundtrackin kappale, joka varmuudella soi täsmälleen samanlaisena kuin se albumilla on, oli lopputekstien aikana kuultu I Was Born For This. Journey on mielenkiintoinen ja erittäin havainnollistava esimerkki pelimusiikin käsityksen laaja-alaisuudesta ja kuinka erilainen konkreettinen pelin äänimaailma on suhteessa pelin soundtrackiin, vaikka sama tunnelma ja tuttuuden tunne säilyy. Pelissä äänimaailma rakentuu musiikillisista palasista, joissa kaikissa kantavana voimana on Journeyn teema eli aikaisemmin esitelty idée fixe. Tarkemman analyysin avulla voitaisiin selvittää, miten soundtrackin kappaleet on purettu pelin äänifragmenteiksi ja miten ne esiintyvät tasokohtaisesti pelin äänimaiseman rakennuspalasina.



## 5. JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkielman tulokset olivat yllättävän selkeät. Tutkimuskysymyksenäni rakentui kaksiosaisesta kysymyksenasettelusta, joista ensimmäinen oli miksi Journey on tulkittu taidepeliksi ja jälkimmäinen mikä on ollut pelin äänen ja musiikin rooli tässä kontekstissa. Varsinaisen tutkimuksen johtopäätöksenä voidaan sanoa, että Journey on taidepeli, sillä se edustaa ja toteuttaa thatgamecompany-pelistudion taiteellista linjausta, joka on itse asiassa vahvasti pelistudion perustajan, Jenova Chenin taiteellisen vision toteuma. Thatgamecompany perustuu pitkälti Chenin intresseihin tuottaa peleissään flow-kokemus ja välittää peliensä kautta tietty tunnekokemus pelaajalle – voidaan argumentoida, että kyseessä on itse asiassa tietty esteettinen lähestymistapa, joka toistuu Chenin peleissä, koska se viehättää studion muita työntekijöitä ja on samaistuttavissa. Tämä luo thatgamecompanylle tiiviin, samanmielisen pelinkehitysyhteisön, jonka keulahahmoksi Chen profiloituu.

Journey on siis taidepeli, joka perustuu indie-hengen mukaiseen auteur-teoriaan, josta Kemppainen (2009: 49) käyttää nimitystä peli-auteur. Thatgamecompany edustaa siis pelistudiona indie-henkisyyttä ja peli-auteur on thatgamecompanyn perustaja, studion johtaja Jenova Chen, jonka taiteellinen tyyli on pelistudion kantava voimavara. Musiikin rooli on todistetusti ollut inspiraation lähde ja asettanut tunnelman, joka on konkreettisesti vaikuttanut pelin kehitysvaiheessa siihen, minkälainen peli Journeysta tulee. Musiikilla on ollut funktio, jonka avulla pelinkehittäjät ovat kaikki asettuneet tiettyyn tunnelmaan ja mielentilaan, mikä on mahdollistanut Chenin pyrkimyksen kehittää mahdollisimman koherentti ja yhdenmukainen, jopa harmoninen pelikokonaisuus. Pelin musiikin säveltänyt Wintory on ollut tiiviisti läsnä pelin kehitysprosessin alusta alkaen ja vuoropuhelu säveltäjän sekä suunnittelijoiden välillä on ollut aktiivista ja dynaamista. Musiikki on ollut tapa pyrkiä mahdollisimman yhtenäiseen ymmärrykseen ja luoda haluttu tunnelma pelinkehityksestä aina valmiin pelin tunnelman asettamisessa ja lopullisen pelin emotionaalisen tunnelatauksen voimistamisessa.

Ohessa selvisi, kuinka thatgamecompanyn Journeya edeltäneet pelit *fIOW* (2006) ja *Flower* (2008) ovat olleet askeleita kohti Chenin taiteellista visiota ja samalla tutkielmia hänen teoreettisten ideoidensa tueksi. Lisäksi pelien kehitysprosessiin ovat

konkreettisella tasolla vaikuttaneet studion saatavilla olevat resurssit – ja näiden puute –, mitkä ovat määrittäneet jokaisen pelin rajat ja joiden puitteissa pelit on toteutettu (ks. Sheffield 2008). Tämän lisäksi studion pelit leikittelevät jo nimensä tasolla flow-tematiikalla, johon ei valitettavasti tämän tutkielman-puitteissa paneuduttu tarkemmin. On kuitenkin tärkeää mainita asia thatgamecompanyyn, sen kehittämiin peleihin sekä pelinkehittäjiin liittyen. Pelien nimissä esiintyvä semanttinen leikittely ja pelin sisällön tulkinta näihin viitaten olisi kielitieteellisestä tutkimusnäkökulmasta kiinnostava aihe. On selkeitä viitteitä siihen, että pelistudiolla on tietoinen intentio leikitellä sanojen ja pelien teemojen kanssa, mikä luo selkeän sisällöllisen ja teemallisen jatkumon ainakin studion kolmelle ensimmäiselle pelille ja studion taiteelliselle linjaukselle. Pelien nimet kuvaavat pelin sisältöä mahdollisimman selkeästi: fLOWssa pyritään pelillisillä elementeillä saavuttamaan jokaiselle pelaajalle tämän omaa taitotasoa vastaava vaikeusaste ja täten optimaalinen flow-kokemus DDA-tekniikkaa soveltamalla, Flowerissa pelaaja ohjailee tuulen mukana kulkevaa kukkaa, Journeyssa on kyse matkasta ja Skyssa pelihahmot lentävät taivaalla.

Kaikissa peleissä nimi vähintäänkin vihjaa pelissä haetun tunteen suuntaan, ja jokaisessa studion kehittämässä pelissä on jotain keskenään samankaltaista, mikä on tunnistettavissa jo fLOWssa, mutta saavuttaa pelattavuudeltaan huippunsa Journeyssa. Thatgamecompanylla voidaan sanoa olevan tietty, tunnistettava tyyli, joka toistuu samankaltaisuutena ja kehittyen läpi thatgamecompanyn pelien: unenomaisuus, leijailu, liitely, uiminen sekä tietty minimalistisuus pelimekaniikassa ja pelikentissä. Peleissä on niin suuria, avaria tiloja, että itse asiassa ne ovat tyylitellyn minimalistisia ja tyhjiä. DDR-tekniikan käyttö on havaittavissa kaikissa thatgamecompanyn peleissä: sen voidaan luonnehtia olevan eräänlainen studiolle tyypillinen pelinkehitystekniikka, joka sopii yhteen studion pyrkimyksen kanssa kehittää pelejä, jotka soveltuvat kaikenlaisille pelaajille pelaajataustasta huolimatta. Yksikään thatgamecompanyn peleistä ei ole luonnehdittavissa vaikeaksi, mutta niissä on yksityiskohtia, jotka tuovat haastetta kaipaaville pelaajille yhtälailla tekemistä kuin pelaajalle, joka tahtoo vain nautiskella pelin tunnelmasta hetken.

Tämän tutkielman perusteella voidaan sanoa, että thatgamecompany-pelistudion tyyli perustuu pitkälti samalle idealle, jonka toteutusta he ovat peli peliltä koittaneet taitojensa kehittyessä hioa paremmaksi. Asia on tullut esille esimerkiksi tavasta, jolla

thatgamecompany:n johtaja Jenova Chen kuvailee studion syntyä ja kuinka kaikki on lähtenyt oikeastaan liikkeelle ennen studion perustamista tehdystä opiskelijaprojektista nimeltä Cloud (ks. Sheffield 2008). Myös studion toinen perustajajäsen, Santiago on antanut haastatteluissaan samanlaisen mielikuvan. Lisäksi Santiagon haastattelujen perusteella on käynyt ilmi, miten thatgamecompanyssa on ollut kyse Chenin vision tukemisesta ja Santiagolle se oli saavutettu Journey:n yhteydessä. Thatgamecompany olisi kiinnostava tutkimuskohde myös peliteollisuuden erilaisten toimijoiden tutkimuksen näkökulmasta indie-pelistudiona sekä mielenkiintoinen esimerkki yhden miehen vision toteuttamisesta, peli-auteurin toteutumisesta (ks. Kemppainen 2009) ja miten ilmiö esiintyy pelimaailmassa, jossa pelinkehitysprosessi perustuu tyypillisesti tiimityöhön, missä yksittäiset tekijät harvoin nousevat koko studion esteettistä tyyliä kannattelevaksi keulahahmoksi.

## 5.1 Tutkielman teoreettiset ja metodologiset johtopäätökset

Tämän pro gradu -tutkielman teoreettisina johtopäätöksinä voidaan todeta, että Tim Summersin pelimusiikin analysoimiseen liittyvät huomiot olivat hyvä lähtökohta pelimusiikin analysoimisen jäsentämisessä. Lisäksi hänen esittelemänsä tapa tukee aineistolähtöistä tutkimusnäkökulmaa. Summersin käyttämät käsitteet ovat selkeitä ja jäsentävät analyysimateriaalin tavalla, joka helpottaa jäsentämään kaikkea sitä aineistomäärää, jota pelien äänisuunnittelu ja musiikki pitävät sisällään. Tämä johti kohdallani ymmärrykseen siitä, ettei yksittäisen pelin musiikin ja äänen analyysia ole mahdollista toteuttaa opinnäytetyön sivumäärän puitteissa, sillä esimerkiksi Journey:n tapauksessa äänitiedostojen analyysi pelin sisäisten lähteiden kautta vaatisi laajemman taustateoreettisen tarkastelun pelimusiikin ohjelmointiin liittyen ja rakenneanalyysi äänitiedostojen käytöstä olisi jo itsessään niin laaja alue, että se riittäisi itsenäiseksi tutkielmaksi sellaisenaan. Summersin taulukkoesimerkki, johon kerätään eri lähteiden, raakamateriaalin, analyysimetodin ja näiden perusteella tehtyjen päätelmien tiivistelmä, toimii hyvin aineistonkeruuvaiheessa aineiston jäsentämisessä sekä tulevan työn rajauksen apukeinona. Taulukon avulla on helppo tiivistää yleiset huomiot, vaikka itse analyysi keskittyisi vain yhteen osa-alueeseen syvällisemmin. Tämä on hyvin perusteltu tapa toteuttaa pelimusiikin analyysi jatkossa esimerkiksi saman pelin ympäriltä, jolloin

lopputuloksena voisi olla esimerkiksi artikkelimuotoinen analyysikokoelma saman pelin äänisuunnittelusta eri lähdeaineistoihin perustuen, joka puolestaan kertoisi itse kohteena olevasta pelistä – sekä yleisesti ottaen pelimusiikista ja pelien äänisuunnittelusta uusia asioita. Tästä voisi olla apua myös pelimusiikin tutkimuksen metodologisten menetelmien kehittämisessä eteenpäin.

Summersin ehdotus analyyttisen pelikerran nauhoittamisesta on erinomainen, sillä tällöin verrattava pelikerta pysyy samana ja peliin liittyvät huomiot ovat todennettavissa ja viitattavissa paremmin. Muuttuvien osien vertailu on helpompaa, jos erilaisia pelikertoja voi verrata toisiinsa muodossa, jossa tehdyt huomiot pätevät ja niihin voi viitata tarkasti myös jälkikäteen. Vastaisuudessa aion toteuttaa tulevat analyysit nauhoittamalla pelikerrat, jos se vain laitteiston puitteissa on mahdollista.

## 5.2 Varsinaisen analyysin johtopäätökset

Pelin musiikki on kokonaisuus kompleksisia äänellisiä rakenteita, joita esimerkiksi Journeyn tapauksessa on mahdoton käsitellä pro gradu -tutkielman puitteissa riittävän seikkaperäisesti ja syvällisesti. Journeyn tapauksessa pelin ulkoiset lähteet, kuten haastattelut, toivat niin paljon tietoa Journeysta sekä Journeyn taustoihin liittyvistä seikoista, että nimenomaan taidepelinä tarkasteltuna nämä lähteet nousivat keskeisiksi palasiksi ymmärtäessä kokonaisuutta ja miksi Journey on sellainen peli kuin se on ja miten pelin musiikki ja äänisuunnittelu ovat osa tätä kokonaisuutta.

Varsinaisen analyysin johtopäätöksenä on, että musiikin rooli on ollut merkittävä: se on toiminut inspiraation lähteenä ja ohjannut pelinkehitystä yhtenäisen tunnelman löytämiseen. Lisäksi pelin äänimaailma luo emotionaalisen tunnekokemuksen, joka on ollut tietoinen pyrkimys jo pelinkehittäjien lähtökohdista. Konkreettisia musiikinteoreettisia havaintoja ovat minimalisuus ja idée fixe:n käyttö. Minimalistinen äänisuunnittelu tukee moninpeliominaisuutta ja pienuuden tunnetta pelimaailmassa, jonka avulla puolestaan pyritään tuottamaan ihastuksen ja ihmetyksen tunne pelaajalle. Wintoryn haastattelusta kävi ilmi, että eri soittimilla on omat roolinsa pelimaailmassa esiintyviä hahmoja kuvaavina motiiveina, jotka auttavat ymmärtämään tarinaa paremmin.

Journeyn äänisuunnittelu on toteutettu monimutkaisesti käyttämällä kaikkia pelimusiikille tyypillisiä tehokeinoja kuten lineaarista ja epälineaarista ääntä sekä dynaamisuutta niin diegeettisessä kuin ei-diegeettisessä muodossa. Pelaajalla on paljon interaktiivisia äänitoimintoja ja pelimaailma on pääosin adaptiivinen ja reagoi pelaajan toimintoihin sekä pelimaailman muutoksiin. Pelin äänellinen kokemus on käytännössä joka kerta erilainen ja tähän kokemukseen vaikuttaa myös se, pelaako pelaaja peliä yksin vai kohtaako hän matkansa aikana muita pelaajia, mikä puolestaan vaikuttaa pelin äänimaailmaan sekä adaptiivisesti että interaktiivisesti pelaajan sekä kumppanin toiminnan kautta.

Tämän pro gradu -tutkielman keskeisenä kysymyksenä halusin selvittää, mikä pelin musiikin ja äänen rooli on taidepelissä ja miten tätä suhdetta on mahdollista analysoida. Johtopäätöksenä voin todeta, että itse asiassa Journeyn tapauksessa kysymykseen saatiin yllättävän selkeä vastaus poikkeuksellisen pelinkehitysmuodon takia: musiikki toimi inspiraation lähteenä ja täten voidaan sanoa, että pelin musiikki on vaikuttanut taiteelliseen kokemukseen jo pelin kehitysvaiheessa ollen keskeinen tekijä siinä, minkälaisen tunnelman Journeyn on haluttu välittävän pelaajalle. Tämä muistuttaa tapaa, jolla taiteilijat hakevat inspiraatiota ympärillään olevasta kulttuurista, kuten esimerkiksi muista medioista.

### 5.3 Yleinen pohdinta saaduista tuloksista, ratkaisematta jääneet kysymykset ja aihepiirin näkymät tulevaisuudessa

Olen yllättynyt, kuinka paljon yhdenmukaista tietoa lopulta löytyi. Musiikin rooli on todistetusti ollut inspiraation lähde ja asettanut tunnelman, joka on konkreettisesti vaikuttanut pelin kehitysvaiheessa siihen, minkälainen Journeysta tulee. Tämä on tapaustutkimukseni näkökulmasta pelimusiikin ja sen suhdetta peliin tarkastelevan tutkimuksen kannalta erittäin selkeä ja yksioikoinen lopputulos.

Tutkimusaineistoa jäsentäessä kävi ilmi, että mitä enemmän aineistoa keräsin muun muassa Jenova Cheniin ja thatgamecompanyyn liittyen, sitä korostuneempi rooli Chenillä

näyttäytyi olevan koko prosessissa ja studion taiteellisen linjan ylläpitämisessä. Tarkasteltaessa Journeya taidepelinä, on otettava huomioon, että Chen on kehittänyt pelin ja hänen muut pelinsä ovat yhtä lailla saaneet tunnustusta taidepeleinä. Täten Chenin visio ja taiteellinen näkemys ovat jotain, millä on ollut erittäin keskeinen vaikutus pelien ideaan, sisältöön ja lopulliseen tulokseen. Taideteoreettisesta näkökulmasta on mielenkiintoista pohtia missä määrin keskustelu videopeleistä taiteena ottaa huomioon sen, että videopelit ovat yleensä ryhmätyön tulos ja ”häiritseekö” esimerkiksi epäyhtenäinen visio pelien mahdollista taiteellista ulosantia. Jatkokysymyksenä voidaan pohtia, onko tässä esimerkiksi eräs syy sille, miksi usein pienempien pelistudioiden – jotka usein ovat tuotantomuodoltaan riippumattomia – pelit saavuttavat taidepelin tittelin useammin kuin esimerkiksi suurten peliyhtiöiden pelit, joissa jo koko pelinkehitysprosessi on rakenteeltaan ja henkilöstömäärältään erilainen kuin esimerkiksi pienemmillä itsenäisillä pelinkehittäjillä, kuten thatgamecompanylla. Videopelit ovat valtaosin ryhmätyön tuloksia, jossa ei välttämättä ole selkeää yksittäistä henkilöä, jonka visiota muut toteuttavat. Thatgamecompany on tässä mielessä kuin musiikkiyhtye, jossa yksi yhtyeen jäsenistä on koko ryhmän keulahahmo ja muut tukevat hänen rooliaan ja taiteellista visiotaan. Esimerkiksi suomalaisen metallimusiikkia tekevän Nightwish-yhtyeen koskentinsoittaja Tuomas Holopainen säveltää yhtyeen kappaleet ja luo samalla taiteellisen linjauksen koko bändin olemukselle tunnistettavan tyyliinsä takia. Vielä parempi esimerkki olisi verrata Chenin roolia thatgamecompanyn johtajana japanilaiseen animaatio-ohjaajaan Hayao Miyazakiin rooliin Studio Ghiblissä. Miyazakin tyyli on erittäin arvostettua niin Japanissa kuin maailmanlaajuisestikin.

Thatgamecompany, vaikkakin pieni riippumaton peliyhtiö, on saanut otolliset lähtökohdat toteuttaa visiotaan Sonyn tarjoaman julkaisusopimuksen kautta, mikä mahdollisti vastavalmistuneille pelinkehittäjille jakeluväylät sekä pelaajayleisön, joka olisi muuten ollut huomattavasti vaikeammin saavutettavissa. Thatgamecompany olisi kiinnostava kohde mahdolliselle jatkotutkimukselle esimerkiksi pelitutkimuksen näkökulmista, joissa tarkastellaan riippumattomien pelistudioiden rakennetta ja mahdollista yhteistyötä suurten yhtiöiden kanssa.

Ratkaisemattomia ongelmia ovat edelleen pelimusiikin analyysiin liittyvien metodologisten välineiden puutteellinen olemassaolo. Lisäksi musiikin suhde pelin taiteelliseen tulkintaan on edelleen hataralla pohjalla eikä sopivia metodeja ole vielä

riittävän monipuolisesti pelimusiikin analyysia varten. Analyysia kirjoittaessani mietin useaan otteeseen, miltä osin musiikin analysointi edes vastaa tutkimuskysymystäni pelin äänimateriaalin vaikutuksesta pelin taiteelliseen olemukseen, vaikka intuitiivisesti olen edelleen sitä mieltä, että pelimusiikin ja peliäänen rooli osana taiteellista kokemusta videopeleissä on keskeinen. Lisäksi tämän analyysityön pelin ulkoisista lähteistä saadut tiedot tukevat väitettä, mutta toivoisin löytäväni menetelmän, jolla musiikin ja äänen roolia voisi analysoida siten, että lopputuloksena olisi tieteellisesti validia analyysimateriaalia väitteideni perusteluksi. Vaikka onkin selvää, että esimerkiksi ambient-äänet vaikuttavat immersion ja uppotumisen kokemukseen (ks. Phillips 2014; Mäkinen 2015), silti kaikki ambient-ääni ei immersion kokemuksesta huolimatta tuota taiteellista kokemusta ja niin edelleen.

Lisäksi huomaisin, että suomenkielinen pelimusiikin tutkimukseen liittyvä käsitteistö on paikoitellen puutteellinen ja jäljessä verrattuna kansainväliseen eli käytännössä englanninkieliseen käsitteistöön. Lähes kaikki kansainvälinen pelimusiikin tutkimus on englanniksi, mutta esimerkiksi Suomessa on julkaistu useita opinnäytetöitä suomeksi ja suomalaisessa yliopistossa on edelleen rohkaistu kirjoittamaan ja ylläpitämään suomen- ja ruotsinkielistä tutkimustraditiota. Pelimusiikin tutkimuksen – tai ludomusikologian – suomenkielisen oppialan kannalta olisi tärkeää saada ajantasaiset sekä merkitykseltään vastaavat käsitteet myös suomeksi; tai vaihtoehtoisesti lainasanat riittävän vakituiseen asemaan, jotta ne olisivat musiikintutkimuksen traditiossa helposti ymmärrettävissä ja täten käytettävissä ilman semanttista kiemurtelua. Esimerkiksi pelin soundtrack on merkitykseltään enemmän kuin äänilevy tai pelin musiikkia sisältävä albumi ja jokin yhtenevä sekä yleisesti ymmärrettävä terminologia helpottaisi erilaisten opinnäytetöiden ja mahdollisesti myös suomenkielisen tutkimuksen tekemistä puhtaasti ajallisesta näkökulmasta sekä käsitteellisessä mielessä. Tuon asian esille, koska esimerkiksi Michiel Kampin (2009) käyttämälle termille *ludic music* ei ole täysin merkitystään vastaavaa suomenkielistä käännöstä, vaikka kyseessä on pelimusiikin varhaisen tutkimuksen kannalta keskeinen teoreettinen tapa tarkastella pelien musiikkia. Adjektiivia luditiivinen ei ole olemassa, mutta merkityserona pelilliselle tai leikilliselle musiikille luditiivinen musiikki voisi olla termin merkitystä kuvaava käännös, eikä riski väärinymmärrykselle olisi niin suuri.

Pelimusiikin tutkimus on edelleen uusi tutkimussuuntaus musiikintutkimuksen ja pelitutkimuksen parissa. Musiikin ja äänen merkitys taidepeleissä on tätäkin uudempi rinnastus ja aihepiirillä on paljon potentiaalia, sillä muun muassa teoreettinen pohja ja määritelmät ovat edelleen hajanaisia sekä vakiintumattomia. Lisäksi pelimusiikki on muodoltaan ja sisällöltään niin laaja, että selkeää metodologista menetelmää kaikenlaisen pelimusiikin tutkimista varten ei ole.

Siinä missä teoreettiset seikat alkavat hahmottua ja pelimusiikin erityispiirteet muodollisessa mielessä ovat löytäneet käsitteensä (esimerkiksi immersio, lineaarinen tai dynaaminen musiikki, vihjeet, trigger points ja niin edelleen) on silti vaikea yleistää pelejä ja niiden musiikkia tämänhetkisten tutkimusten tai teoreettisten tekstien perusteella riittävän kattavasti, jotta kaikenlaista pelimusiikkia voitaisiin analysoida jollakin yleisellä metodologisella tavalla. Kirjoitan tekstissäni musiikista, vaikka huomionarvoista olisi kiinnittää huomiota peleihin kokonaisuuksina, joissa musiikki on vain yksi osa koko pelin äänisuunnittelua, johon sisältyy musiikin lisäksi ääniefektien, ambiet-äänten ja mahdollisen dialogin sekä pelin toiminnallisuuteen liittyvät piirteet. Taidepelien äänen ja musiikin tutkimuksen näkymät tulevalle tutkimukselle ovat hyvät ja näen suurta potentiaalia oman tutkimussuuntauksen kehittämisessä ja pelimusiikin tutkimuksen haarautumisessa erilaisten aihepiirien perusteella omiksi linjauksikseen: tästä on jo viitteitä teksteissä, jossa pelimusiikkia jaotellaan esimerkiksi peligenreille tyypillisten piirteiden perusteella (ks. Phillips 2014; Summers 2011). Tietyn peligenren sisällä musiikki ja äänisuunnittelu voi olla tietynlaista ja näihin soveltuu tietynlainen analyysimetodi siinä missä toisen genren musiikkia ja ääntä on parempi analysoida jollakin toisella tavalla ja niin edelleen.

Pelimusiikin tutkimuksen tulevaisuus on lupaava ja tulee tuomaan uusia näkökulmia siihen, miten musiikkia tai ääntä ajatellaan audiovisuaalisessa kontekstissa sekä laajemmin kulttuurisessa ja yhteiskunnallisessa kontekstissa. Pelimusiikki kehittyy ja mukautuu yhdessä pelien kehittymisen kanssa ja tämä todennäköisesti vaikuttaa myös laajemmin siihen, miten musiikkia yleisesti tarkastellaan ja musiikin sekä äänen keskinäiseen suhteeseen.



# Lähteet

## Tutkimusaineisto

- Thatgamecompany 2012. Journey. Videopeli. Alkuperäinen julkaisualusta PlayStation 3. Julkaisija Sony Computer Entertainment.
- Wintory, Austin 2012. Journey. Soundtrack. Sony Computer Entertainment America LLC. <https://austinwintory.bandcamp.com/album/journey> (6.11.2020).

## Primaarilähteet

- Alexander, Leigh 2012. Changes at Thatgamecompany: Santiago departs, new game underway. Haastattelu Gamasutrassa. Alkuperäinen julkaisupäivä 29.3.2012. [https://gamasutra.com/view/news/163491/Changes\\_at\\_Thatgamecompany\\_Santiago\\_departs\\_new\\_game\\_underway.php](https://gamasutra.com/view/news/163491/Changes_at_Thatgamecompany_Santiago_departs_new_game_underway.php) (6.11.2020).
- Ashley, Clayton 2019. Why Journey's ending was so hard to score. Austin Wintoryn videohaastattelu Polygon-sivustolla. Alkuperäinen julkaisupäivä 18.11.2019. <https://www.polygon.com/videos/2019/11/18/20970945/journey-ending-soundtrack-austin-wintory-interview-video> (6.11.2020).
- Bandcamp, Inc. Wintory 2020. Austin Wintoryn Bandcamp-sivusto. <https://austinwintory.bandcamp.com> (6.11.2020).
- Bandcamp, Inc. Wintory 2013 [2012]. Austin Wintoryn Bandcamp-sivuston Journey-aiheinen sivu. <https://austinwintory.bandcamp.com/album/journey> (6.11.2020).
- Blue Flame Labs 1999–2020. MobyGames: thatgamecompany, llc. Verkkosivu videopeleihin liittyvälle datalle. Haettu hakusanalla ”thatgamecompany”. <https://www.mobygames.com/company/thatgamecompany-llc> (6.11.2020).
- Blue Flame Labs 1999–2020. MobyGames: Journey: Collector's Edition. Verkkosivu videopeleihin liittyvälle datalle. Haettu hakusanoilla ”Journey: Collector's Edition”. <https://www.mobygames.com/game/journey-collectors-edition> (6.11.2020).

- Blue Flame Labs 1999–2020. MobyGames: Nicholas Clark. Verkkosivu videoleihin liittyvälle datalle. Haettu hakusanoilla ”Nicholas Clark”.  
<https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,306782/>  
 (6.11.2020).
- Boyer, Brandon & Nutt, Christian 2007. MIGS: First Details On Thatgamecompany’s *Flower* Debut. Verkkojulkaisu 29.11.2007 Gamasutra-sivustolla.  
[https://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=16414](https://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=16414) (6.11.2020).
- CBS Interactive Inc 2020. Metacritic.com. Haettu hakutermeillä ”Journey PS3”.  
<https://www.metacritic.com/game/playstation-3/journey> (6.11.2020).
- Classic FM 2016. Wintory: Wintory Biography. Webarkiston kautta, alunperin Classic FM -sivustolla 17.3.2016 julkaistu lyhyt biografia Wintorysta.  
<https://web.archive.org/web/20160317023431/http://www.classicfm.com/composers/wintory/> (6.11.2020).
- Elliott, Phil 2010. Thatgamecompany’s Kellee Santiago – The co-founder of the fLOW developer on the firm’s origins and the importance of new ideas. Haastattelu GamesIndustry.biz -verkkosivulla. Alkuperäinen julkaisupäivä 2.6.2010.  
<https://www.gamesindustry.biz/articles/thatgamecompanys-kellee-santiago-interview> (6.11.2020).
- Fandom, Inc 2020. Journey Wiki. Fanipohjainen verkkosivusto, jossa tietoa erilaisista viihdeteollisuuden tuotteista, kuten videopeleistä. Haettu hakutermin ”Journey”.  
<https://journey.fandom.com/wiki/Journey> (6.11.2020).
- Guinness World Records Limited 2020. Most awards won by an indie videogame. Verkkosivusto Guinnessin suurelle ennätyskirjalle, mistä haettu hakusanalla ”Journey”.  
<https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/407261-most-awards-won-by-an-indie-videogame> (6.11.2020).
- IMDB.com, Inc. 1990–2020. Journey (2012 Video Game) – Awards. Internet Movie Database -niminen verkkosivusto, jossa tietoa interaktiivisen median tuotteista. Haettu hakusanoilla ”Journey”.  
<https://www.imdb.com/title/tt1821474/awards>  
 (6.11.2020).
- Jenovachen.info 2020. Jenova Chen. Chenin kotisivut. <http://jenovachen.info>  
 (6.11.2020).
- Kelly, Collin 2017. Flow. Etelä-Kalifornian yliopiston videopeleihin keskittyvän laitoksen USC Games-niminen verkkosivusto, jonka uutisosiossa on Kellyn

- julkaisema uutinen Flowsta. Uutisen alkuperäinen julkaisupäivä on 15.3.2017. 2015–2020 USC Games. <https://games.usc.edu/news/flow/> (6.11.2020).
- Miller, Matt 2019. Sky: Children of The Light – The Next Logical Leap. Arvostelu gameinformer.com-verkkosivulla. <https://www.gameinformer.com/review/sky-children-of-the-light/the-next-logical-leap> (6.11.2020).
- Ohannessian, Kevin 2012. Game Designer Jenova Chen On The Art Behind His “Journey”. Haastattelu on julkaistu 12.3.2012 *Fast Company* -lehdessä. <https://www.fastcompany.com/1680062/game-designer-jenova-chen-on-the-art-behind-his-journey> (6.11.2020).
- Rose, Mike 2012. Thatgamecompany’s Journey is fastest-selling U.S. PSN game ever. Uutinen julkaistu Gamasutra-nimisellä peliaiheisella verkkosivulla 29.3.2012. [https://www.gamasutra.com/view/news/167527/Thatgamecompanys\\_Journey\\_is\\_fastestselling\\_US\\_PSN\\_game\\_ever.php](https://www.gamasutra.com/view/news/167527/Thatgamecompanys_Journey_is_fastestselling_US_PSN_game_ever.php) (6.11.2020).
- Rutkoff, Aaron 2006. How a Grad-School Thesis Theory Evolved Into a PlayStation 3 Game. Artikkelin *The Wall Street Journal* -verkkolehdestä, mutta lähde luettu verkkoarkiston kautta. Alkuperäinen julkaisupäivä 28.11.2006. [https://web.archive.org/web/20070319210051/http://online.wsj.com/public/article/SB11646057072333343-wOSu3g2II5Vtw\\_TIMRN2noG0TQ\\_20061227.html#expand](https://web.archive.org/web/20070319210051/http://online.wsj.com/public/article/SB11646057072333343-wOSu3g2II5Vtw_TIMRN2noG0TQ_20061227.html#expand) (6.11.2020).
- Sheffield 2008. Finding a New Way: Jenova Chen And Thatgamecompany. Jenova Chenin haastattelu Gamasutrassa. Alkuperäinen julkaisupäivä 5.5.2008. [https://www.gamasutra.com/view/feature/132049/finding\\_a\\_new\\_way\\_jenova\\_chen\\_and\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/132049/finding_a_new_way_jenova_chen_and_.php) (6.11.2020).
- Thatgamecompany, Inc 2020. Thatgamecompany.com. Pelitalon kotisivut. <https://thatgamecompany.com> (6.11.2020).
- Blogiteksti liittyen Journey Collector’s Edition -pelipaketin tulevaan julkaisuun: <https://thatgamecompany.com/journey-collectors-edition-blu-ray-disc-arrives-at-stores-near-you-august-28/> (6.11.2020).
- Thatgamecompany, Inc 2017–2020. Thatskygame.com. Sky: Children of Light -pelin kotisivut. <https://thatskygame.com> (6.11.2020).

Ward, Logan 2009. 7 Questions for Cutting-Edge Game Developer Kellee Santiago. Haastattelu Popular Mechanics -sivustolla, alkuperäinen julkaisupäivä 1.10.2009. <https://www.popularmechanics.com/technology/gadgets/a2637/4252121/> (6.11.2020).

Wintory, Austin 2020. Austinwintory.com. Säveltäjän kotisivut. <https://www.austinwintory.com> (6.11.2020).

#### Muu digitaalinen aineisto

Annapurna Interactive 2020. Annapurna Interactiven kotisivut. <https://annapurnainteractive.com> (6.11.2020).

Game Studies 2020. Game Studies: the international journal of computer game research. Akateeminen kausijulkaisu, joka keskittyy digitaalisiin peleihin. <http://gamestudies.org/2002/> (6.11.2020).

Karbani, Tasneem 2007. Summer research project was music to student's ears. Uutinen Albertan yliopiston verkkosivuilla. Alkuperäinen uutinen julkaistu *Folio*-lehdessä 7.9.2007. <https://sites.ualberta.ca/~publicas/folio/45/01/04.html> (6.11.2020).

Ludomusicology 2020. Ludomusicology: Videogame Music Research Group. Tutkimusryhmän verkkosivu. <https://www.ludomusicology.org> (6.11.2020).

Steam 2020. *Journey*. Pelin kauppasivu Steam-pelinjakelupalvelussa. <https://store.steampowered.com/app/638230/Journey/> (6.11.2020).

SSSMG 2020. The Society for the Study of Sound and Music in Video Games. Verkkosivusto pelimusiikkia tutkiville tahoille. <https://www.sssmg.org/wp/> (6.11.2020).

The MIT Press: Karen Collins 2020. MIT Press -julkaisijan verkkosivuilla oleva kirjoittaja-info Karen Collinsista. Haettu hakusanoilla "Karen Collins". <https://mitpress.mit.edu/contributors/karen-collins> (6.11.2020).

Wikipedia, vapaa tietosanakirja: List of video games considered artistic 2020. [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_video\\_games\\_considered\\_artistic](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_games_considered_artistic) (6.11.2020).

Wikipedia, vapaa tietosanakirja: List of art games 2020. [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_art\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_art_games) (6.11.2020).

## Muut tutkielmassa mainitut videopelit

- Chen, Jenova 2006. *fIOW*. Etelä-Kalifornian yliopiston elokuvakoulu, interaktiivisen median ja pelien laitos. <http://interactive.usc.edu/projects/cloud/flowing/> (6.11.2020).
- Chen, Xinghan ”Jenova”; Nelson, Erik; Song, Glenn; Diamante, Vincent; Dinehart, Stephen ”Erin”; Santiago, Kellee; Meyers, Aaron 2005. *Cloud*. Opiskelijaprojekti. Etelä-Kalifornian yliopiston elokuva- ja televisiokoulu: interaktiivisen median laitos. <http://interactive.usc.edu/projects/cloud/game.htm> (6.11.2020).
- Giant Squid Studios 2016. *Abzû*. Julkaisija 505 Games.
- Stoic Studio 2014. *The Banner Saga*. Julkaisija Versus Evil.
- Stoic Studio 2016. *The Banner Saga 2*. Julkaisija Versus Evil.
- Stoic Studio 2018. *The Banner Saga 3*. Julkaisija Versus Evil.
- Thatgamecompany 2007 [2006]. *fIOW*. Videopeli. Julkaisija Sony Computer Entertainment.
- Thatgamecompany 2009. *Flower*. Julkaisija Sony Computer Entertainment.
- Thatgamecompany 2012. *Journey: Collector’s Edition*. Julkaisija Sony Computer Entertainment.
- Thatgamecompany 2019. *Sky: Children of the Light*. Videopeli. Riippumaton julkaisu.
- Ubisoft Quebec 2015. *Assassin’s Creed Syndicate*. Julkaisija Ubisoft.
- Valve & Hidden Path Etertainment 2012. *Counter-Strike: Global Offensive*. Julkaisija Valve.

## Bibliografia

- Bogost, Ian 2015. *How to Talk about Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 10–21.
- Chen, Jenova 2006. *Flow in Games – a Jenova Chen MFA Thesis*. Opinnäytetyö. Etelä-Kalifornian yliopiston elokuvakoulu, interaktiivisen median ja pelien laitos. [https://www.jenovachen.com/flowingames/Flow\\_in\\_games\\_final.pdf](https://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf) (6.11.2020).
- Cheng, William 2014. *Sound Play: Video Games and the Musical Imagination*. Oxford, New York: Oxford University Press.

- Childs, G. W. 2007. *Creating music and sound for games*. Boston: Thomson Course Technology.
- Clarke, Andy & Mitchell, Grethe 2007. *Videogames and Art*. Bristol, UK.
- Collins, Karen 2007. An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio. *Essays on Sound and Vision*, toim. Stan Hawkins ja John Richardson. Helsinki: Helsinki University Press. 263–298.
- Collins, Karen 2008a. *From pac-man to pop music: Interactive audio in games and new media*. Aldershot, Hampshire, England ; Burlington, VT: Ashgate.
- Collins, Karen 2008b. *Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Collins, Karen 2013. *Playing with sound: A theory of interacting with sound and music in video games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Collins, Karen; Kapralos, Bill; Tessler, Holly (toim.) 2014. *The Oxford handbook of Interactive Audio*. New York, NY: Oxford University Press.
- Csikszentmihaly, Mihaly 1990. *Flow: the Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- Csikszentmihaly, Mihaly 1991 [1990]. *Flow: the Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.
- Csikszentmihaly, Mihaly 1997. *Finding Flow: the Psychology of Engagement with Everyday Life*. New York: BasicBooks.
- Eskelinen, Markku 2005. *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Helsinki: Sitra.
- Frasca, Gonzalo 1999. Ludologia kohtaa narratologian. Suomentanut Anna-Kaarina Kippola. *Parnasso* 49 (3). Helsinki. 365–371.
- Juul, Jesper 2003. The Game, the Player, The World: Looking for a Heart of Gameness. Avauspuhe *Level Up: Digital Game Research Conference Proceedings* - konferenssissa. Editoineet Marnika Copier ja Joost Raessens. Utrecht: Utrecht University. 30–45. <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> (6.11.2020).
- Juul, Jesper 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Kamp, Michiel 2009. Ludic Music in video games. Utrecht University. MA Thesis.
- Kamp, Michiel; Summers, Tim; Sweeney, Mark (toim.) 2016. *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Sheffield, UK: Equinox Publishing Ltd.

- Kemppainen, Jaakko 2012. Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, (toim.) Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Riikka Turtiainen. 56–70.
- Kemppainen, Jaakko 2009. Kolme näkökulmaa independent-peleihin. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, (toim.) Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa. 49–56.
- Krouvi, Taneli 2014. Musiikki pelin ytimen ja kuoren välissä: Videopelimusiikki peliretoriikkana. Jyväskylän yliopisto. Pro gradu -tutkielma.
- Lipkin, Nadav 2013 [2012]. Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 7 (11): 8–24.
- Miller, Kiri 2011. *Playing Along: Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*. Oxford: Oxford University Press, USA.
- Moormann, Peter (toim.) 2013. *Music and game: Perspectives on a popular alliance*. Wiesbaden: Springer VS.
- Moseley, Roger 2013. Playing Games with Music (and Vice Versa): Ludomusicological Perspectives on Guitar Hero and Rock Band. *Taking It to the Bridge*, toim. Nicholas Cook ja Richard Pettengill. Ann Arbor: University of Michigan Press. 279–318.
- Mäkinen, Manu 2015. Rentoutuminen, immersio ja flow taidepelikokemuksessa – musiikin rooli Journey-pelissä. Jyväskylän yliopisto. Kandidaatintutkielma.
- Mäyrä, Frans; Sihvonen, Tanja; Paavilainen, Janne; Saarenpää, Hannamari; Kultima, Annakaisa; Nummenmaa, Timo; Kuittinen, Jussi; Stenros, Jaakko; Montola, Markus; Kinnunen, Jani; Syvänen, Antti 2010. Monialainen pelitutkimus. *Ote informaatiosta: johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan*, toim. Sami Serola 2010. Helsinki: BTJ Kustannus. 306–354.
- Pasanen, Tero & Arjoranta, Jonne 2013. ”Kuka tarvitsee netin sotapelejä?” Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, (toim.) Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa. 29–57.
- Phillips, Winifred 2014. *A Composer's Guide to Game Music*. London, England: The MIT Press.
- Saarikoski, Santeri 2015. Playing with meaning: Music's meanings in the aesthetic experience of gameplay. Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.

- Salomaa, Tommi 2008. Musiikin käyttö Nintendon Nes-pelikonsolin pelissä. Helsingin yliopisto. Proseminariesitelmä.
- Salomaa, Tommi 2010. 'J-e-n-o-v-a': tapausesimerkki Nobuo Uematsun videopelimusiikin tulkinnasta Final fantasy VII-pelissä. Helsingin yliopisto. Analyysiseminaarityö.
- Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko 2013. Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. Katsaus *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, (toim.) Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski ja Olli Sotamaa. 109–121.
- Stevens, Richard; Raybould, Dave 2011. *The Game Audio Tutorial: A Practical Guide to Sound and Music for Interactive Games*. Burlington, MA: Focal Press.
- Summers, Tim 2011. Playing the Tune: Video Game Music, Gamers and Genre. *ACT Zeitschrift für Musik & Performance* 2 (2011), no 2.
- Summers, Tim 2016a. Analysing Video Game Music – Sources Methods and a Case Study. *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, toim. Michiel Kamp, Tim Summers ja Mark Sweeney. Sheffield, UK: Equinox Publishing Ltd. 8–32.
- Summers, Tim 2016b. *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tasanko, Olga 2015. Videopelimusiikin tutkimuksen teorial ja metodit. Helsingin yliopisto. Laudaturseminarityö.
- Tavinor, Grant 2009. *The Art of Videogames*. Malden, Mass: Wiley-Blackwell.
- Tukeva, Anu 2003. Pongista Haloon: katsaus videopelien musiikin historiaan ja musiikin rooliin eri peligenreissä. Helsingin yliopisto. Proseminariesitelmä.
- Tukeva, Anu 2007. Videopelimusiikki: pelimusiikin historia, japanilainen pelikulttuuri ja analyysi The Legend of Zelda: the Wind Waker -pelin musiikista. Helsingin yliopisto. Pro gradu -tutkielma.
- Tukeva, Anu 2011. Musiikin funktioita videopeleissä. Katsaus *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, (toim.) Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Riikka Turtiainen. 37–46.



## Liitteet

- Kuva 3.1. Kuva videopelistä *fIOW* (thatgamecompany 2006). Lähde: [https://images.igdb.com/igdb/image/upload/t\\_original/olfhenwrimwu4fw3mo6y.png](https://images.igdb.com/igdb/image/upload/t_original/olfhenwrimwu4fw3mo6y.png) (5.7.2020).
- Kuva 3.2. Kuva videopelistä *Flower* (thatgamecompany 2009). Lähde: [https://images.igdb.com/igdb/image/upload/t\\_original/ar65h.png](https://images.igdb.com/igdb/image/upload/t_original/ar65h.png) (5.7.2020).
- Kuva 3.3. Kuvakaappaus Journeyn (2012) tutoriaalivaiheesta. PC-versio. Lähde: Itseotettu kuvakaappaus pelin PC-versiosta 25.8.2020.
- Kuva 3.4. Kuvakaappaus Journeyn (2012) aloitusruudusta. PC-versio. Lähde: Itseotettu kuvakaappaus pelin PC-versiosta 25.8.2020.
- Kuva 4.1. Kuvakaappaus I Was Born For This -kappaleen sanoituksista. Lähde: Bandcamp – Austin Wintory, Journey (2012). <https://austinwintory.bandcamp.com/album/journey> (6.11.2020).
- Kuva 4.2. Transkriptio Journeyn teemasta, kirjoittajan nuotinnos.
- Taulukko 4.1. Lista Journeyn soundtrackin (Wintory 2012) kappaleista ja kappaleiden kestot. Lähde: Bandcamp – Austin Wintory, Journey (2012). <https://austinwintory.bandcamp.com/album/journey> (6.11.2020).

## Liite 1: Käsiteluettelo tekstissä esiintyvistä videopelialihteistä lyhenteistä

- AIAS = Academy of Interactive Arts & Sciences. <https://www.interactive.org> (8.11.2020).
- BAFTA = The British Academy of Film and Television Arts. <http://www.bafta.org> (8.11.2020).
- D.I.C.E Awards = Design, Innovate, Communicate, Entertain Awards. <https://www.interactive.org> (8.11.2020).
- G.A.N.G = Game Audio Network Guild. <http://www.audiogang.org> (8.11.2020).
- IFMCA = International Film Music Critics Association. <http://filmmusiccritics.org> (8.11.2020).
- IGN = Image Games Network. <https://corp.ign.com/> (8.11.2020).
- PSN = PlayStation Network. <https://www.playstation.com/en-us/> (8.11.2020).

## Liite 2: Lähteet, raakadataformaatti, analyysimetodit ja esimerkkejä päätelmistä

Olen soveltanut taulukon Tim Summersin (2016a) esittelemän taulukon pohjalta hahmottaakseni minkälaista äänisisältöä *Journey* (thatgamecompany 2012) sisältää, millaiset analyysimetodit soveltuvat eri lähteiden kautta kerätyn tiedon analysoimiseen. Lisäksi taulukossa on esimerkkejä päätelmistä, joita tein käytettyjen lähteiden pohjalta.

Lähteet	Raakadataformaatti	Analyysimetodit	Esimerkkejä päätelmistä
Analyytinen pelaaminen	Pelikokemus; pelikerta nauhoitettu mp4-formaatissa uudelleenkatsotavaksi.	Peli on pelattu pelirajoja testaten eli seuraten juonta, mutta myös kokeillen mitä eri näppäinkomennoista tapahtuu tai miten käy, jos yrittää mennä väärään suuntaa tai jää vihollisen näkökenttään; kriittinen kuuntelu	Pelaajan hahmolla on oma symboli, joka vaihtuu joka kerta kun pelaaja aloittaa pelin alusta; symboli hohtaa; pelaaja päästelee erilaisia helähtäviä ääniä painamalla tietokoneella välilyöntiä tai hiiren oikeaa näppäintä; erilaisia ääniä on muutama ja ne vaihtuvat kentän mukaan; näiden avulla pelaaja voi kommunikoida muiden pelaajien kanssa ja antaa huiveille latausta; pelimaailmassa on myös muutamia kangasotuksia, jotka muistuttavat etäisesti eläimiä; otuksilla myös erilaisia helähtäviä ääniä; välivideoissa esitettävillä jumalhahmoilla myös oma äänensä; musiikki vähäeleistä, paikoitellen on vain ympäristön ääniä kuten hiekan kahinaa tai tuulen suhinaa; minimalistista; ilmavaa; hiljaista; rauhallista; pelin alussa ptkä musiikkia -> esitellään pelin teema; katkelmia sieltä täältä myöhemmin, ei kuitenkaan kokonaisia kappaleita ennen kuin pelin loputtua; solistiset soittimet ja orkesterin yhteistyö; peli alkaa ja päättyy soolosellon ääneen -> hahmon ääni?; moninpelellisyyden suhteen toisen pelaajan huivin voimat voi palauttaa helähtämällä
Koodi ja pelimoottori; musiikkidata	Musiikkidataan liittyvät tiedostot Journeyn pelikansioista	Journey> Data>Sounds; Sounds-alakansion sisällön tarkastelu; minkälaisia tiedostoja, voiko kuunnella; muita huomioita oman puutteellisen ymmärryksen puitteissa, sillä peliohjelmointi ei ole vielä tullut tutuksi.	Sounds-kansiossa 41 tiedostoa, joista kaksi on alakansioita (Reverb ja Streams), muut tiedostot joko bnk- tai streams-päätteisiä; Tiedostojen nimistä voi päätellä kyseessä olevan eri tasojen musiikin, äänieffektien ja erikoistehosteiden ohjelmointiin liittyviä tiedostoja (esim. LVLMusRuins.bnk ja LvlSfxRuins.sfx.streams); Stream-alakansiossa 591 tiedostoa, joista yksi on kansio nimeltä "mus", muuten ogg-äänitiedostoja ja midi-tiedostoja, jotka on nimetty jollakin logiikalla; useita eri nimeämistapoja (esim. 5m7, 5m6L12MP_track1, AncestorAmbienceFromSummitPeak-QuadLoop1, Journey Theme etc); kansio pelin kaikille äänitiedostoille? Tiedostoja on paljon -> monimutkainen systeemi interaktiiviselle ja dynaamiselle toteutukselle? Osa antaa nimensä perusteella tietoa muun muassa kentästä tai onko kyseessä siirtymä ja niin edelleen.

Nuotinnetut transkriptiot	Transkriptio kuuntelemalla ja kirjoittamalla kuultu Sibelius 7 -ohjelmistoa hyödyntäen; käännetty valmis sib-tiedosto pdf-muotoon	Kuuneltu pelin musiikkia, havaittu, että siellä on yksi teema, jonka ympärille muu musiikillinen materiaali rakentuu; löydetty vastaavalla nimellä tiedosto Journey Theme; nuotinnettu ja mietitty perinteisen musiikkianalyysin kautta minkälaisia huomioita teemasta voi tehdä sävellajin, rytmin tai instrumenttien suhteen	Journey Theme on pelin johtoaihe eli leitmotiv; tarkemmin idee fixe, sillä koko pelin äänimateriaali pyörii teeman ympärillä ja rakentuu sen varaan; pilkottu pelissä pieniin osiin, mutta kokonaisuus pysyy tunnelmaltaan tutuna tämän takia; Journeyn soundtrackin kappaleista idee fixen kuulee yhtälailla, sillä kaikki soundtrackin kappaleet varioivat samaa teemaa; teema yksinkertainen, minimalistinen
Haastattelut ja esitelmät	Paljon internetlähteitä, kuten thatgamecompanyn kotisivut, Jenova Chenin kotisivut, Austin Wintoryn kotisivut ja bandcamp (josta löytyy Journeyn soundtrack sekä tietoa tähän liittyen); useita haastatteluja	Diskurssianalyysi lähteistä; lähteiden vertailu toisiinsa ja toisaalta omiin havaintoihini; intentioiden selvittäminen	Haastatteluista valtavasti tietoa pelin taustalla olevista ajatuksista; vertailemalla eri lähteitä hyvin yhtenäinen kuva siitä miten peli on toteutettu; lähteet johtivat myös miettimään missä määrin kokonaisuudessa on kyse yksittäisen henkilön eli Jenova Chenin taiteellisesta visiosta ja thatgamecompanyn roolista hänen visiotaan tukevana studiona, jossa kaikkea ohjaa lopulta eniten Chenin esteettinen ote; musiikki on ollut inspiaraation lähde ja tunnelman luoja; tämä rakenne on toistunut jo studion aikaisemmissa peleissä (esim. Flower); auteur-teorian korostuminen, thatgamecompanyn taiteellisen linjan hahmottaminen; Wintoryn haastattelun perusteella lisäksi tietoa muun muassa eri instrumenttien roolista pelissä (sello = pelaaja, toinen pelaaja = alttoviulu) ym.; tietoa thatgamecompanyn pelien taidenäyttelystatuksesta; Jenova Chenin opinnäytetyö pelien flow-kokemukseen liittyen
Äänitykset	Pelin soundtrack; musiikkitiedostot pelin kansiossa	Kuuntelu ja vertailu	Journey perustuu teemalle, jonka ympärillä kaikki muu äänimateriaali tavalla tai toisella kietoutuu. Dynaamisen musiikin funktiot selviäisivät, jos ymmärtäisin datatiedostoja paremmin, toisaalta Journey tapauksessa musiikillinen materiaali on minimalistista ja helposti tunnistettavaa, joten analyttisellä kuuntelulla on hahmotettavissa, että suurin osa äänipalasista on purettu Journeyn soundtrackilla olevista kappaleista.
Soundtrackin kansivihko	Löytyy digitaalisessa muodossa Wintoryn bandcamp-sivustolta Journeyn kappaleiden yhteydessä	Kriittinen läpiluku; hyödyllisten tietojen liittäminen osaksi kokonaisuutta	Tarkempaa tietoa muusikoista; tietoa Wintoryn ajatuksista pelin musiikin säveltämiseen liittyen; lyriikat ja niiden käännökset englanniksi soundtrackin viimeiseen kappaleeseen I Was Born For This, joka soi pelin lopputekstien aikana.
Arvostelut	Internetpohjaisia tekstilähteitä	Arvostelujen kerääminen, tulkinta ja kokonaisukuvan hahmottaminen Journeyn ja thatgamecompanyn muiden pelien vastaanotosta.	Tietoa pelin menestyksestä, vastaanotosta ja tyylipiirteistä. Musiikin merkitys; pelin syvä vaikutus lukuisiin pelaajiin; taidepeliin viittaavat huomiot; pelin merkitys monessa eri tasossa pelaajasta palkintogaalojen noteeraamiseen; Guinness World Records; Wintoryn menestys ja Journeyn musiikin saamat arviot